no.459
1993年10/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1993

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

AMショーを機に米英日の３ヵ国協会が懇談

ＵＬ登録を米国強調

暴力シーンのあるＴＶゲームで国際基準も

米英日の三ヵ国の業界団体代表によるサミット（頂上）会談がAMショーの会期中開かれ、主に日米の協会間での情報交換に終始した。今回の名称は「AM産業関係団体懇談会」となっており、JAMMAが担当、中村雅哉名誉会長と七名の役員が出席した。今回からAOUが初参加し、梅原靖三会長が出席した。

米国AAMAからはコーニスバーグ会長とボブ・フェイ専務、AMOAからはジョンソン会長、英国BACTAからはジョン・ボロム副会長とマイケル・グリーン副部会長、また欧州協会連合会（ユーロマット）からローゼンツバイク氏が出席した。

八月二十六日、幕張プリンスホテルで開かれたこの会合について、座長役の中村氏は冒頭、「この会議は特別に何をしようというものではなく、ショー会場に各国協会の代表が集まり、懇親を深めつつコミュニケーションを図ることが目的だ。こういう環境を維持することで、何か問題があったら声を掛け合いコンセンサスを図り対応していくところに意義がある」と説明している。

AAMAのスチーブ・コーニスバーグ会長は、当面の課題としてプロダクトセーフティ（製品安全性）、暴力シーンのあるTVゲームの二点を説明した。うちプロダクトセーフティについての質疑応答が続いた。これは要するにアンダーライターズ・ラボラトリーズ（UL）社により電気的安全性を検定、証明することが米国では必要だということで、日本の電取型式認可制度に相当する米国のUL登録制度のこと。両国間のコミュニケーションはほとんど進まず、日本側は米国子会社を通じて調査したい、などと対応した。

今回のサミット会談にて、上の写真は米国ＡＡＭＡ、ＡＭＯＡの代表

また暴力シーンのあるTVゲーム機についても同様にセーフティシールのない機械は使用できないようにする動きが強まっている、とコーニスバーグ氏は指摘したが、これに対する反応は少なかった。AMOAのクレイグ・ジョンソン会長は、機械設備の減価償却など大幅に改善できたが、高いコストに見合うプロモーション活動が課題になっている、と述べた。

中村氏は、むしろ低額のプレイ料金を改善するため、1ドル硬貨発行を促すべきではないかと質問。ジョンソン氏は、もちろん重大課題であり前進させたい、と答えた。JAMMAの中山隼雄会長は、「日本では以前の一プレイ三十円から百円にしてきたが、オペレーターの反対が強かった。二十年間も二十五セントでは採算が合わないし、そんな商売はないので、オペレーターの意識を変革する必要がある」と述べた。

BACTAからはゲーム内容について、例えば暴力シーンなどに関する国際的な基準を作ったらどうか、という提案があった。これについて、統一的な基準は作り難いが、業界の健全な発展のためには必要なことでもあるので、今後の検討課題にすることになった。

懇談の内容はほぼ以上のとおりで、後半は昼食会となり、取材陣は退場させられたので詳しくは分からない。なお今後サミット会談の運営について、事前に複数の事務局が打ち合わせをしてから行なうこと、次回はAMOA終了後の十月二十六日に開くこと、来年二月のAOUエキスポ開催時にも開くこと、がそれぞれ了承された。

愛知県協が10月21日に

ミニ地方展企画

中部地区の業者対象に講演も

愛知県アミューズメント施設営業者協会（位田宗一会長）はこのほど、名古屋で十月二十一日に展示会と講演会をセットにした催しを行なうことを決め、九月二十一日に出展予定メーカーらに説明した。同協会によると、メーカーがこの時期別々に新製品を発表するより、それを統合したほうが便利だから、との理由を示している。

展示会は「アミューズメントマシンフレッシュ93イン中部」の名称で、十月二十一日の正午から午後六時まで、名古屋サンプラザのブリックホール（六百五十平方㍍）を会場に、十四小間（一小間は六㍍×四㍍）設けて開催する。出展料は均一十八万円で、メーカーなど約十社に出展の依頼をしたほか、同協会でも一小間確保する。法令および自主規制に反しない新製品だけ展示できる。

講演会は午後一時半から一時間、㈱ナムコの真鍋正副会長を講師として行なわれる予定。午後三時ごろから同協会の臨時総会、午後六時から懇親パーティーを、それぞれ名古屋サンプラザ内で開催する予定。

同協会によると、第31回AMショーに行けなかった業者が多いので、中部六県協傘下の業者を対象に、あくまでもビジネスショーとして催すとのことで、入場無料とするが一般客を原則として入れないとしている。

このため中部地区の各オペレーター協会に対して、愛知県協は九月十一日付で協力を依頼した。すでに三重県協、岐阜県協は理事会で今回の催しに協賛することを決めており、残る三つの県協も協賛するもよう。また出展を依頼するメーカーらに対する説明会も行なっており、確実に開催される見通しとなっている。

愛知県協・位田会長

台湾の遊技場規制で

視察議員に説明

日本側から風営規制など

台湾の遊技場規制の是否など研究している台湾立法院（国会）議員団がAMショー視察を兼ねて来日、八月二十六日、幕張プリンスホテルでJAMMAの役員らから話を聞いた。台湾では遊技場を規制する専門の法律はなく、賭博遊技から児童遊戯の区分もないため、専門の法規制が企画されており、その調査研究のため日本を訪れたもの。

一行は周荃（チョー・チュアン）氏ら立法院議員三名と秘書四名、台湾政府の教育、経済、法務、警察などの省庁担当者十名、その他業者団体など名を含めた計約二十名。日本における遊技場管理のありかたを知るため、①風営八号の概要、②ゲーム場の管理規制、③ゲーム業界の発展の見通し、④海外/国内市場の現状、⑤外貨獲得の可能性、⑥治安問題との関連、の六項目を挙げてきた。しかし時間も少なく、中途半端な対応に終った。

風営法問題については里見治理事が、七号営業と八号営業について大まかに説明した。ゲーム場の管理規制については真鍋勝紀理事が、年少者の入場規制の現状を説明した。これに対し台湾側は「台湾では違反者が罰せられない仕組みになっているが、どうして日本では法令を守らせているのか」という疑問を強く示した。JAMMA側は法令の仕組みや罰則、業界側の自主規制など説明したが、そもそも法令を守らないのが一般的な台湾の現状と嚙み合わない内容となった。

マーケットの見通しについてはセガ社の小形武徳専務が説明、「日本はオペレーション六千億円、製品の販売一千六百億円（うち海外三百億円）の市場と見ている。国内オペレーションは一、二年足踏みするが、新市場開拓で拡大する」など語った。これについて台湾側は、海外でオペレーション展開する場合のことなど質問して終った。

一行はその後、警視庁などの行政機関や、各地のメーカー、遊技場の多い繁華街など訪れたとされている。

業界のありかた探る

韓国報道陣にも

中山社長はセガ社事業を

JAMMAではAMショー視察で訪れた韓国の東亜日報など一般紙、スポーツ紙、業界誌の記者団と懇談した。これは八月二十六日、幕張プリンスホテルで台湾議員団との懇談の後、引き続き行なわれたもの。韓国のオペレーター協会、㈳韓国電子遊技場業協会中央会（事務局ソウル）の金甲煥（キム・カッパン）会長が記者団を案内してきた。

JAMMAの日南香専務は、「韓国は日本のコピー品をたくさん作っている。韓国民は優秀なのだから、オリジナル品を作ってほしい。世界のAM産業の発展のため、両国で協力し合えることを期待している」と述べた。

韓国の記者団からは、「韓国はコピー大国と言われている。マスコミが率先して正していかねばならないと考え、AMショー視察を機に会見を申し入れた」と述べ、この後AMショーの概要、日本の業界について質問があり、JAMMAの役員らが対応した。また終了間際に中山会長も参加、セガ社の事業展開について説明した。

SC遊園8月例会で

「綱領」改正しない通知

新風営法による不都合なことを追加

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長）は八月二十六日、幕張プリンスホテルで第二十八回例会を開催、プライズゲーム機の扱いなど事務局報告を了承した。会員六十七社から出席した。

景品提供を伴う遊技機（プライズゲーム機）の扱いについて、警察庁は業界の意見を聞きながら少し時間をかけて検討するとのことで、またJAMMAが申し入れてきたいわゆる五団体「綱領」についてはSC遊園として改正する必要はないとJAMMAに八月五日付で回答した、との報告があった（記事末尾に回答文の内容）。同協会では、すでに六月十四日付で「宣言」（本紙第454号参照）をしている。

一方、新風営法による不都合なことのひとつに、SCロケでは開店日までに許可が得られない場合は、経済的損失だけでなくSCオーナー側に不利益や迷惑を生じる、という点があることが追加確認された。

SC遊園関係で創業者を継ぐ後継者の会、「新世代の会」を作ることになった。すでに三十名以上がリストアップされている。同協会の景品斡旋事業は、八月で前年比一四・七%（一―八月では二・四%）減少となっているとの報告があった。菓子類の減少が大きいとのこと。

以上のほか、AMショーに関する感想、今後の予定などについての報告があった。

上の写真はSC遊園8月例会で事務局から報告しているようす

五団体綱領の改正について

首題の件に関する八月三日付、お問い合わせについて下記のとおり回答申し上げます。

1 景品として提供してはならない物品の種類（ライター、ナイフ、ショーツ等）を明記するために、綱領を改正する必要は現時点ではあまりないものと考えます。

2 その理由は、まず、景品提供の営業について取締当局が懸念されるところはこれ以外にあることであり、また忌避しようと意図される品目の提供は極めてまれであること（特にSCプレイランドにおいては）であります。

3 一部に見られる憂慮される事態につきましては、すでに業界出版社より景品等広告記載の自主規制が表明され、その中で除外すべき品目が明記してありますのでその成果を暫く見守りたいと思います。

4 問題化を未然に防ぐ為、臨機応変に業界の態度を表明することは、非常に大事なことでありますが、本件に関する限りは現行規定の遵守を再確認することでよいのではと思います。

カプコン、10月8日付で

大証2部に上場

店頭公開から3年、まず地元で

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）の株式が十月八日、大阪証券取引所の第二部に上場されることが決まり、九月十三日に明らかにされた。同社の上場はこれが初めてで、上場に際して辻本社長とその家族、同社役員が持つ株式のうち百五十万株が売り出される。

同社は八一年に社名変更したサンビ㈱が、八三年設立の旧㈱カプコンを八九年一月に吸収合併して㈱カプコンとなったもの。八三年以来業務用ゲーム機を、八五年以来家庭用ゲームソフトをそれぞれ開発してきた。業務用TVゲーム機では八八年以来「CPシステム」を展開、このほど「CPシステムII」への切り換えを開始した。九〇年十月から日本証券業協会に同社株式が店頭登録株として公開されていた。公開に伴う一般公募と、その後の転換社債（CB）の転換により、今年三月末で資本金は約八十四億四千二百万円になった。

同社では本社開発ビルを九二年十二月に着工、九四年六月に完成予定としているほか、三重県上野にも上野事業所を今年五月に着工（来年三月完成予定）している。

自販機4団体の共催で恒例の

安全推進月間

ポスター配布、運営管理を徹底

日本自動販売機工業会（事務局東京、自念淳会長）など自販機業界四団体は、今年も十月を「自販機月間」として、自販機の安全推進運動を進めることになっている。

これは自販機の安全確保を徹底し一般消費者の信頼性をより高めることをめざし、毎年実施しているもの。今年は「人にも環境にもやさしい自販機でありたい」をキャッチフレーズとし、期間中に〝自販機の都市景観との調和〟をテーマとしたセミナーを開催するなど、最近の自販機の道路占用問題（同業界では三年以内に適正化する方針を固めた）も含めてテーマに沿った意識を高めるための議論を展開していくことになっている。

なお昨年開かれた自販機工業会主催の「自販機フェア」は、隔年開催なので今年は開かれない。

今年の自販機月間ポスター

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月1日～17日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお（審）は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

九月二日＝「模擬操縦ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、5-60392、61-39291。「ジェットコースターの待合所構造」、西武建設㈱（東京）、5-60393、61-125839。

実用新案出願公告

九月八日＝「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、5-62554、2-56111。

九月十四日＝「中味当て遊戯装置」、㈱タイトー（東京）、5-36452、63-27701。「スロットマシンにおける前面パネルの取付構造」、㈱エーアイ（東京）、㈱内田洋行（東京）、5-36453、58-173436。

特許出願公開

九月七日＝「遊技機の電動音発生装置」、㈱エース電研（東京）、5-228237、4-39703。「スロットマシン島の電動音発生装置」、同、5-228238、4-39704。「両替機付きコイン投入装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-228258、4-72866。「オンラインを利用したゲーム装置」、㈱リコス（大阪）、5-228259、4-69560。「共同動作の対話ビデオゲーム方法」、ロバート・マキャンドルー・ベスト（米国）、5-228260、4-209471。「サーキットレース型ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、5-228264、4-73349。

九月十七日＝「囲碁装置の画像処理方法及び装置」、ミサワホーム㈱（東京）、5-237213、4-75573。「スロットゲームマシン」、㈱タイトー（東京）、5-237216、4-75536。同、5-237217、4-75537。「体感式遊技機」、㈱エース電研（東京）、5-237257、4-42522。「コインプッシャゲーム機のエッジプレート調整機構」、㈱シグマ（東京）、5-237264、4-41395。「コンピュータゲーム装置」、㈱リコス（大阪）、5-237265、4-79182。

実用新案出願公開

九月十七日＝「テレビジョン型ゲーム機」、㈱イーグル（東京）、5-68585、3-38009。「回胴式遊技機」、㈱三和（群馬）、5-68586、4-99444。「射撃遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-68592、4-90092。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）バンプレストの安田則雄専務、後楽園ロコモティヴの小関捷悟常務、東京キャビオートの久田益男社長

合同ショーパーティーにて（左から）データイーストの大泊一彦部長、サミー工業の鈴木実本部長、フナイの大槻隆弘社長、ビップの上田芳弘社長

合同ショーパーティーにて（左から）マグリードの大野恵造常務、カプコンの上田勲係長、アルゼンチン・フロレンシア社のジョージ・モスコビッチ副社長夫妻、ナムコの中村雅哉社長（JAMMA名誉会長）

カプコンSFC「ストIIターボ」大会

中学生が1位と2位に

当日6000人が参加して、イベントを楽しむ

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、昨年の「ストII」大会に引続き今年も、「ストリートファイターIIターボ・チャンピオンシップ93」を八月十九日、東京の両国国技館で開催。当日約六千人が全国から参加して熱戦を繰り広げた。

「ストIIターボ」は「ストII」のマイナー・バージョンアップ版。業務用に続き、今夏SFC用が発売され、ヒットしたことから、家庭用プレイヤーの腕自慢を目的にカプコンが、MD版「ストIIダッシュプラス」などの披露を兼ねて催したもの。ただ前回の約五千人に対し今回八千五百人を予定していたが、前回の二割増にとどまった。

大会参加のルートは前回同様ふた通りあり、①七月から八月にかけて全国各地の玩具店で行なわれた競技会を通過、「パスポート」を手に入れた者と、②ハガキで応募、抽選で選ばれた者の計六千人（内わけは不明）で、大会当日前者は本戦から参加、抽選組は予選から参加した。

競技はトーナメント方式で進められ、三本勝負で二回先取した者が勝ち進む。アリーナ会場にゲーム機を百台設置して、午前九時に予選をスタート。本戦七回戦を経て、決勝トーナメントがステージ上で行なわれた。

総合司会は前回と同じタレントの伊集院光。ゲストとしてテレビCFで春麗役をしている水野美紀、ベガ役の軍司真人らが出演した。競技の間には、「ストII」のゲーム音楽を担当した女性バンド「アルフライラ」のデビューライブ演奏などのアトラクションもあり、盛り上げた。

競技の結果、福井市の中野貴博君（一四）が一位となり、大阪府の北村明史君（一四）が二位になった。

辻本社長は開会挨拶で、「昨年に続きストII第二回大会を業界最大のイベントとして催すことができて、光栄に思っている。ストIIは国内外で六百万個以上となり、ターボもよく売れている。九月には業務用スーパーストIIも発表する。カプコンは皆さんに満足していただけるソフトを作るため頑張っていく」と述べた。

「ストIIターボ大会」にて、上の写真は優勝者を表彰する辻本社長ら

第5回初心会展で新FC披露

山内社長が講演

ゲーム場には興味ない、断言

任天堂の家庭用SFC、FC、GB用の新作ソフト展示会「ファミコンスペースワールド93」が八月二十四日から三日間、東京・晴海の国際見本市会場東館（ドーム館）で開催され、玩具業者関係で賑わった。

今年で五回目となるこの催しは、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）関連製品を扱う有力卸売業者の組織、「初心会」（河田親雄会長、会員六十七社）が主催、任天堂が後援しているもの。今回は会期を一日増やし、初日は流通関係など業者のみ、あとの二日間は一般に公開された（一般公開は九一年から採用）。

出展したのは任天堂とサードパーティーで、前回より十三社多い八十社で、SFC用二百二、FC用十四、GB用四十四の計二百六十種の新作ソフトが披露された。中央のシンボリックゾーンには、初心会が評価したソフトが展示された。また、コントローラー、アダプターなど周辺機器のほか、FCのニューモデル（七千円。十二月発売）なども展示された。

サードパーティー会社の中にはアイレム、アトラス、カプコン、コナミ、ジャレコ、タイトー、テクモ、データイースト、ナムコ、バンプレストなど業務用メーカーも多数含まれている。

来場者は初日六千二百八十三人（前回五千六百人）、二日目一万六千十九人、三日目九千七百六十四人（前回一日間で七千人）。一般公開では、ハガキで応募した約二万人に招待券を送ったとのこと。初日は山内社長の講演に注目した人が多かったため増加した、と見られている。「ビデオゲーム市場の展望と任天堂の経営戦略」と題するこの講演は、初日の午後三時から一時間、中央ステージで行なわれたが、その間展示場はほとんど人がいなくなった。

初心会展のうち山内社長による講演（左の写真）と会場を埋めた聴衆のようす（下）

講演内容は多岐にわたっているが、最も注目される米国SG（シリコングラフィック）社との提携などについては次のとおりとなっている。

「マスクROMの容量が大きくなってきているが、七十メガとか百メガとか使っても面白くなる保証はない。任天堂ではデータ圧縮技術の開発を進めており、来年夏ごろには容量を倍にし、楽しさを倍にしたソフトを出せる。……九五年はひとつの転換期になる。ユーザーが高速で複雑な独創的なものを要求してくるのに対し、任天堂はSG社とその子会社ミップス社と提携し、八月二十三日に共同発表した。これはまさに、究極の家庭用ビデオエンタテイメントを開発しようということで、SG社のCG技術を導入する。一部のマスコミなどいろいろ観測しているが、これまでの考えはまったく通用しない。ミップス社のマイクロプロセッサ、グラフィックプロセッサを使ったもので、これ以上のハード／ソフトはまず出現しないと言明できる。十六ビットの次は三十二ビットと言うが、特徴のない三十二ビットでいいのか。一部のマスコミが言うマルチメディアというのはどんな意味があるのか。そんなバカげたたわごとで我々のビジネスは成立しない。買って納得し、これがマルチメディアというものだったと気付くようなものを、任天堂とSG社が共同開発する。この六十四ビット、最高速のコンピューターグラフィックを駆使したマシンは九五年末をめどに開発中で、その前段階として究極のビデオエンタテイメントとはどんなものかをもっと早く多くの人に知っていただくために、九四年末までに業務用ハード／ソフトを見ていただく。といっても任天堂はテーマパークやゲームセンターに関心はない。年に二けたの成長をしたと言うが、任天堂の調べでは年に二〇%も減っているゲームセンターに興味はない。ただ、業務用ゲーム機のほうが早く作ることができるので、それを見ていただくにすぎない」（任天堂と米SG社との技術提携については、本紙前号を参照）。

合同ショーパーティーにて（左から）米国データイーストピンボール社のゲイリー・スターン副社長、セガUSA社のジョー・ロビンズ会長

合同ショーパーティーにて（左から）サノヤス・ヒシノ明昌の若園一夫専務、セガ社の駒井徳造副社長、サノヤス・ヒシノ明昌の高木徹係長

合同ショーパーティーにて（左から）マタハリーの山中秀晃社長、セガ社の永井明常務、後楽園ロコモティヴの小関捷悟常務、友栄の内田博社長、セガ社の藤本敬三副社長、木下紘一専務

遊技機賭博の取締りを継続

92年版「警察白書」でも言及　検挙件数は4年連続して減少

警察庁は七月二十三日、「平成五年版警察白書」を発表（同三十日発行）、暴力団対策に焦点を当て注目されたが、八五年二月施行の新風営法に基づく「八号営業」などにも例年どおり触れ、とくに遊技機賭博では暴力団が関与している事例がみられると指摘。「引き続き強力な取締りを推進している」とするが、実際にどれほど行なわれるかが関心を集めている。

今回の白書では**「風俗営業の健全化と風俗環境の浄化」**として、①風俗営業の健全化、②深夜飲食店営業の状況、③風俗関連営業の状況、④売春事犯等及びわいせつ事犯の現況、⑤その他の風俗関係事犯の現況——の五項目にまとめ、前回カラオケボックス営業を取り上げた「⑥風俗環境をめぐる新たな問題」は、今回なくなった。

以上のうち①と⑤（ただし関連部分のみ）は次のようになっている。

(1) 風俗営業の健全化

警察では、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営適正化法）等に基づき、風俗営業に対して必要な規制を加えるとともに、風俗営業者の自主的な健全化のための活動を支援し、業務の適正化を図っている。

ア 風俗営業の状況

最近五年間の料飲関係営業等（風営適正化法第二条第一項第一号—第六号）の営業所数の推移は、**表6—7**（略）のとおりである。

また、遊技場営業（風営適正化法第二条第一項第七号、第八号）の営業所数の推移は、**表6—8**のとおりである。まあじゃん屋及びゲームセンター等の営業所数が減少傾向にある一方で、ぱちんこ屋の営業所数は毎年五百軒前後の増加を続け、平成四年の営業所数は、前年に比べ四百六十一軒（二・八％）増加し一万六千九百六十三軒となっている。

イ 風俗営業の健全化に向けた施策の推進

風俗営業の営業所の管理者に対する講習の最近五年間の実施状況は、**表6—9**（略）のとおりである。講習では、風営適正化法に規定する遵守事項等のほか、暴力団からみかじめ料等を要求された場合の対応要領等についても指導を行っている。

また、風俗環境浄化協会によるポスター、パンフレットの配布等の啓発活動や少年指導委員による風俗環境の浄化のための諸活動を通じて風俗営業の健全化に努めている。

ウ ぱちんこ営業の健全化

(ア) プリペイドカード・システム導入の指導

ぱちんこ営業は、国民に身近な娯楽として急速に成長しているが、一方で暴力団の関与等の健全化を阻害する要因が残っているため、警察では、その健全化を図るため、ぱちんこの玉貸しに使用する全国共通のプリペイドカードの導入が適切に行われるよう引き続き指導を行っている。

(イ) 景品買取り対策

ぱちんこ営業において、客に提供された物品が、いわゆる景品買取り所で換金されることがほぼ常態化していることから、その減少を図るため、警察では、魅力的な賞品の取りそろえについての指導を行っている。

(ウ) 遊技機等の不正防止対策の推進

警察では、遊技に際し客の射幸心を著しくそそられることを防ぐため、遊技機の検定制度等を実施しており、遊技機の違法な改造等を行う事案については、検定の取消しを行うなど厳正に対処するとともに、同種事案の再発防止のため関係団体に対する指導を強化している。

(5) その他の風俗関係事犯の現況

ア ゲーム機使用賭博事犯

平成四年のゲーム機を使用した賭博事犯の検挙件数は三百九十六件、検挙人員は二千四百六十一人、検挙営業所数は三百三十二軒であり、ゲーム機の押収台数は三千百五十七台、押収賭金は約二億二千四百万円に上っている。最近五年間の検挙状況は、**表6—15**のとおりである。

これらの事犯の中には、暴力団が関与してその活動資金としている事例もみられることから、警察では、引き続き強力な取締りを推進している。

〔事例〕 暴力団準構成員(三九)が、捜査の目から逃れるため、従業員(三二)を飲食店営業の許可名義人として経営者に仕立て上げ、レストラン営業を仮装するなど巧妙な偽装工作をしていた悪質なゲーム機使用賭博事犯で、被疑者十三人を検挙し、ゲーム機等十台及び賭金約五百三十万円を押収（兵庫）。

「警察白書」で示される「八号営業」の営業所数は、警察許可を得たものと、いわゆる「一〇％未満」基準などで警察許可を必要としないものとの合計を基本としている。

これらの営業所数には、当然ながら、遊技機賭博で摘発されるはずの営業所も含まれている。

営業所数は九二年十二月末現在の数値。「許可営業所」と「その他の営業所」についての、「専業店」と「併設店」別の営業所数と遊技設備付台数はすでに公表済み（本紙第451号に詳報）。同庁調べでは、AM機と賭博遊技機は区別されないためすべて「遊技設備」（白書では「ゲーム機」）となっていることに注意する必要がある。

「風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況」は、前回から白書巻末の統計資料に含まれた。風俗営業としての「七号営業」と「八号営業」関連を合計したもので、「八号営業」に限っての数値は明らかではない。賭博罪検挙と同様、新風営法違反の検挙も減少した。

なお遊技機賭博の検挙数三百九十六件は明らかに「八号営業」関連と言える。その違法営業所三百二十二軒のうち二〇％に当たる六十六軒が「八号営業」の許可を得ていたのも問題だが、それ以外の二百五十六軒が許可なしで、しかも遊技機賭博をしていたのも問題だろう。

遊技機賭博の検挙件数はここ数年減少してきているが、摘発を免れている違法営業所がいぜん多く、「適正化」「健全化」にほど遠いとの見方もある。違法営業が「常態化」する前に、健全で適正な取締りが行なわれるよう求められるところだ。なお暴力団の関与する割合いは明らかでない。

「七号営業」の健全化については、数年前から白書でかなりの行数を当てており、うち「客に提供された物品（賞品）がいわゆる景品買取り所で換金されることがほぼ常態化している」事実を認めてきた。この点は明らかに法令違反となると考えられており、「七号営業」の健全化が強く求められる根拠となっている。

表6－8　風俗営業（遊技場営業）の営業所数の推移（昭和63～平成4年）

区分＼年次	63	元	2	3	4
総数(軒)	84,621	81,599	80,168	78,344	77,924
第7号営業	42,269	42,116	41,635	41,351	41,226
まあじゃん屋	26,543	25,768	24,659	23,719	23,162
ぱちんこ屋	14,864	15,415	15,947	16,502	16,963
その他	862	933	1,029	1,130	1,101
第8号営業	42,352	39,483	38,533	36,993	36,698
(ゲームセンター等)	(23,616)	(21,929)	(20,803)	(19,812)	(19,540)

注）第8号営業の（　）内は、許可を受けた営業所数で内数である。

統計6－11　風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況（平成4年）

法令別		検挙件数(件)	構成比(%)
総数		599	100.0
風営適正化法	計	198	33.1
	無許可営業	62	10.4
	年少者使用	28	4.7
	名義貸し	19	3.2
	従業者名簿の備付義務違反	19	3.2
	構造・設備等、遊技機の無承認変更	21	3.5
	構造・設備等、遊技機の変更届出義務違反	7	1.2
	年少者を立ち入らせる行為	12	2.0
	その他	30	5.0
刑法（賭博）		396	66.1
労働基準法		5	0.8

表6－15　ゲーム機使用による賭博事犯の検挙状況（昭和63～平成4年）

区分＼年次		63	元	2	3	4
検挙	件数(件)	1,005	806	677	657	396
	人員(人)	5,572	4,875	3,720	3,340	2,461
	営業所数(軒)	1,002 (267)	796 (212)	658 (176)	537 (127)	322 (66)
押収台数(台)		8,263	6,287	4,936	4,717	3,157
押収賭金(万円)		42,000	37,000	36,000	38,000	22,000

注）（　）内は、8号営業の許可を受けていた営業所数で内数である。

警察庁が来年の機構改革案

警察庁は八月三十日、保安部を生活安全局に格上げするなどを含めた機構改革案をまとめた。来年度予算の概算要求に盛り込んでおり、大幅な機構改革案となるが、実現するのは早くて来年四月のもようだ。

合同ショーパーティーにて（左から）たつみ娯楽の入江昭造社長、大野商事の大野圭一社長、プレビの梶格康社長、ヒルサイドアミューズメントの 柴田昌寛社長、沖縄ベンダースの仲順利治社長

合同ショーパーティーにて（左から）総商の木村雅三社長、ユニバーサルの森健次郎氏、バンプレストの星和弘専務

合同ショーパーティーにて（左から）テクモの長田延孝専務、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）、アイレムの高嶋由之社長、テクモの柿原孝社長

よみうりランドが「1日券」を発売
記念してのイベントも

よみうりランド（東京都多摩市、㈱よみうりランド経営）では十月一日から、一日パスポート券「ワンデーパス」を発売、入園料／利用料制と併用する。これは大人四千四百円、子ども三千六百円で、入園した当日なら何度でもアトラクションを楽しめるようにし、若者向けの集客効果に期待するというもの。

「ワンデーパス」発売を機に、十月十五日までの応募者の中から五十組（百人）に「ワンデーパス」を贈呈するほか、「ワンデーパス」利用者が十一月二十七日までの毎土曜日に読売ヴェルディをテーマにしたクイズに挑戦して正解すれば、Jリーグ・ヴェルディ戦のチケットを贈呈する——などのイベントを催す。

また同園では九四年三月オープンの予定で、木製ローラーコースターの導入を進めており、㈱トーゴが納入するもようだが、正式発表の段階にはないとしている。

ゲーム音楽CD4点 SNKとコナミ
いずれも10月21日発売に

SNKネオジオのTVゲーム機「ワールドヒーローズ2」（ADK開発）と「餓狼伝説スペシャル」のゲーム音楽を収録した同名のCDアルバムが、十月二十一日にポニーキャニオン㈱から発売になる。いずれもサイトロンレーベルで、「ワールドヒーローズ2」は、エリックのテーマなど十七のテーマ曲を盛り込んだイメージアルバムで、二千五百円。

また「餓狼伝説スペシャル」は、オリジナルバージョン二十四曲とボイス／特殊効果音二十を収録したもので、千五百円。

一方、コナミの業務用TVゲーム機「マーシャルチャンピオン」、「プレミアーサッカー」、「メタモルフィックフォース」のオリジナルゲーム音楽を収録した、二枚組のCDアルバム「コナミ・アミューズメントサウンズ93秋・マーシャルチャンピオン」（三千二百円）も同日、キングレコードから発売になる。

さらにキングレコードからは同時に「コナミ・GMヒッツ・ファクトリーII」（二千八百円）も発売になる。「グラディウス」など七ゲームからヒット曲十曲を収録した。

本紙チャート 麻雀部門を解消 アーケード新設

本紙のチャート「ベストヒットゲームズ25」では、これまでTV麻雀ゲーム機を独立させてきたが、近年その評価が平均以上のものが少なくなったことから、再びテーブル型TVゲーム機に含めることにした。

これに伴い、従来から要望の強かった「その他アーケードゲーム機」のチャートを新設、本号から実施した。（編集部）

論潮 迷惑な大衆紙

セガ社が英国で発売しようとしているVRゲーム機は目に障害をもたらす恐れがある、と英国の大衆紙「インデペンデント・オン・サンデー」が九月五日付で報じたのを共同通信が配信、日本でも六日には一般紙が伝えたが、セガ社は「発売していないものを調査できるわけがない。迷惑な話だ」としていた。

「インデペンデント・オン・サンデー」の問題の記事は、週刊「ファミコン通信」十月八日号のニュース欄に写真入りで紹介されているが、この英国大衆紙がセガ社のVRゲーム機としていたのは、なんのことはない、英国ダブリューインダストリーズ社（バーチャルグループ社に社名変更した）製のVRゲーム機「バーチャリティー」（CSタイプ）だったことが判明した。実際、セガ社の（HMDを使った）VRゲーム機についての研究も調査もなく、ただ「バーチャリティー」の使用研究で視力障害の恐れがあるとする記事に、「セガ社のゲームは目に障害をもたらす恐れがある」との見出しを付けたにすぎなかったわけだ。

確かにセガ社は家庭用VRゲーム機用HMDを開発しているが、まだ発売しているわけではないし、またダブリューインダストリーズ社とは業務用VRゲーム機の開発で提携しているが、まだ開発中だしどういうHMDを使用するかも決まっていない。そしてセガ社が開発中の業務用、家庭用のいずれのVRゲーム機も、「バーチャリティー」と直接関係がない。

従って、「インデペンデント・オン・サンデー」の問題の記事は明らかに間違っているが、それを真に受けて日本でも一般紙が伝えるのはどうか。英国の大衆紙のレベルがどこにあるか分からず、「TVゲームがてんかん発作を起こす」と信じて、不要な混乱を引き起こしたのは今年初めのことだったが、いぜん反省の色がないのは困ったことだ（本紙第444号本欄参照）。本紙はこういうわけの分からない記事を伝えるのは恥かしいことと思う。

海外部長2人に
ジャレコ、三枝氏と沢井氏

沢井　浩氏

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では九月二日付で、二人目の海外部長として沢井浩氏を迎えたことを明らかにした。海外部長の三枝弘幸氏は主に北米地区を担当、沢井氏は欧州と東南アジア地区を担当する。

沢井氏は七九年から通信機器メーカーのユニデン㈱に勤務し、米国子会社での販売担当、香港子会社の社長など勤めた。

アトラス 原野社長の父重氏死去

原野　重氏（はらの　しげる＝㈱アトラス原野直也社長の父）　九月十六日午前七時二十分、肝硬変のため長崎県佐世保市の市立共済病院で死去、七十八歳。佐世保市出身。自宅は佐世保市赤崎町二百六十八番地。葬儀・告別式は十八日午後一時から同市内の葵会館で行なわれた。喪主は妻サダさん。

㈱アトラスで八六年から取締役などに就任していた。

コナミで部長級の人事異動

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）はこのほど次のとおり、人事異動を明らかにした。

（9月24日）兼開発五部長、神戸開発センター所長兼開発管理部長永田昭彦氏▽兼LSIデザインセンター所長、技術研究所部長田中富美明氏▽開発六部長（開発六部統括部長）桐田富和氏。

法人を改組

㈱レジャー産業青森（旧・㈲レジャー産業青森）＝青森市篠田三丁目十二の二十三、☎（〇一七七）八一—三四三六、中村縁社長。

31st Amusement Machine Show

上の写真は各種ショップ（大パネル写真）での占い機の設置例を示したアイレムの小間

上の写真は新カーニバル機中心に展示した岡本製作所の小間

上はカトウ製作所、下はこまやの小間のようす

日本セルモ

新型映像シミュレーターとして、三軸油圧方式で油圧シリンダーを傾斜設置する高度技術により高さを二メートル以内に抑えた四人用シューティングゲーム付き「サイコダイバー」、軍事技術応用の六軸高速制御油圧バルブにより滑らかな動きを加えた「六軸セルモーションライド」を披露。

またシミュレーター用ソフトとして、高度なCG画像によるもの（宇宙戦争）を、揺動座席を使って紹介。このほか映像関連製品として、レーザー光線を光源とし焦点が無限大でスクリーンおよび距離を選ばない新方式の映像投影システム「レーザーヴィップス」、LDによる魚の立体映像が音センサーで反応するという「CGフィッシュ」などを参考出品した。

その他アーケード機

対戦式カーニバル急増 うそ発見式心理診断も

TVゲーム機（本紙前号掲載）以外のアーケードゲーム機については、カーニバルタイプのゲーム機が急増したことが特徴。特に二人用のボール投げを中心にガンゲームやモグラ叩きなども含め、二人対戦式が目立った。

プライズマシンの分野では、クレーン機の新作がほとんどなくブームが去ったことを示し、またTVゲームの結果に応じて景品を払い出す〝TVプライズゲーム機〟というものが増える傾向を示したことなどが特徴。

また占い機の延長線上のジャンルと言える〝うそ発見機〟タイプや心理テスト、性格診断などを内容としたものが大きくアピールされたことも特徴のひとつに挙げられる。（以下は新製品に絞って紹介。海外出展社は最後にまとめて掲載）

アイレム

ハンドル操作でボールを運ぶ「ヒルクライマー」をプライズ機仕様に変更し、ようやく年内に発売となることをアピール。

アトラス

景品カプセルを二本のアームですくい取る「カプセルランド」（カプセル自動補給機構採用）を出品した。

エイブル

太平技研製「チャンピオンキック」、ボタン早押しで反射神経を試すコスモエンタープライズ製「タッチでギャー」など。

岡本製作所

サッカーボールをキックする「スーパーサッカー」、二人用バスケットボール投げ「スーパーバスケットW」を披露した。

カトウ製作所

城壁を登る忍者にボールを投げる「ニンジャどろんパ」、電光点滅式「フィフティワン」など展示。

カプコン

クレーン機二人用「キディーキッス」と一人用「リトルキッス」、改良版「ボウリンゴ」など。

関西精機製作所

米国ICE社「スーパーキックス」のリニューアル機「エキサイティングフットボールゲーム」を披露した。

コナミ

ハンマーでボンゴを叩きサルを木から落とす「ファンキーモンキーウッキッキー」、TVゴルフ練習機「ツアーメイト」も。

こまや

サルの手がカプセルをつかむクレーン機「とれるDEゴザール」を披露。

ザップ

対人型レーザーシューティング「Q－ZAR（キ

上は関西精機製作所の小間、下はザップの小間で対人レーザーガンゲーム「Q－ZAR」の実演のようす

31st Amusement Machine Show

続 アミューズメントマシンショー 各社出展内容

（前号からの続き）

映像シミュレーター

ソフトはCGが主流に 駆動技術も高度化進む

映像と座席の動きをシンクロナイズさせ擬似体験を楽しむ映像シミュレーターは、今やAM分野の重要な一部分を占めており、画像処理および駆動メカニズムも高度化しつつある。今回のショーでは映像シミュレーター分野で多くの実績を持つ日本セルモが初出展し、その技術力を紹介した。またナムコがシミュレーター用CG映像の可能性を示し、日邦産業が同社初の映像シミュレーターを出品したほか、セガ社とタイトーが従来機の新ソフトを披露した。

ナムコとE＆S社の提携による「システム2000」（仮称）のリアルなデモ画面

セガ社

「AS－1」の新ソフト「マイケルジャクソン・イン・スクランブルトレーニング」を発表。これはCG画像とマイケルジャクソンの実写映像を組合わせたもので、内容は宇宙船パイロットの訓練だが、乗客のボタン操作で状況が変化するというインタラクティブシステムを採り入れたことが特徴。また大都会でのバトルを内容とした次期新作「メガロポリス2154」もデモ画面で紹介。

タイトー

「IDYA」の新ソフトとして、3D形式CG画像でシューティングゲームを加味した「サイバーステラ」、また「スーパーD3BOS」用「スカイサーカス」を紹介。

ナムコ

米国マジックエッジ社との提携による通信機能付き映像シミュレーター「ホーネット－1」（本紙前号参照）を模型とビデオで紹介。また世界でトップレベルのシミュレーター用映像生成技術を持つ米国エバンス＆サザーランド（E&S）社との提携による高度なCG画像を紹介した。これはE&S社の画像システム「ESIG2000」にナムコが新たなデータを加えたもので、「システム2000」として電車走行やドライブ、飛行シーンなど四種類のリアルな映像ソフトを用意し、来場者の注目を集めた。

右は日邦産業初の映像シミュレーター「体感子供劇場」の展示のようす

日本セルモ「サイコダイバー」（下）とその映像

上は日本セルモの映像シミュレーター用の新CGソフト画像

日邦産業

十六人用映像シミュレーター「体感子供劇場」を披露。これはプロジェクター方式で七十二インチスクリーンによる映像に合わせ、二人用座席八台が個別に揺動（前後左右へ最大十二度傾斜）するもの。駆動はサーボモーター方式。映像ソフトは東映の許諾により「仮面ライダー」など子ども向けキャラクター映画の中から、バイク走行やカーチェイスのシーンなどを採用し、二分間映し出す。営業する場合は幅約三メートル、前後七メートル、高さ二メートルのボックス内に設置するが、ショーではボックスを取り除いて実演展示した。

31st Amusement Machine Show

ユーザー）」、TV占い機「恋人さがし・キューピットストーン」など。

サミー工業

米国プリミア社フリッパー「ティードオフ」、WMS社バスケットボールゲーム「ホットショット」、サンリオキャラクター使用TVプライズゲーム「ケロケロケロッピのいっしょにあそぼう」。

サン電子

TVプライズゲーム機で絵合わせの「ドラえもんの絵合わせモンタージュ」と当てもの「ドラえもんのドラやきマン」。

サンワイズ

プライズゲーム機としてTVガンゲーム「ドラえもん・のび太の海底鬼岩城」、じゃんけんで福引盤を回す「ジャンケンマン福引」、同社クレーン機のデラックス版「スクールキッズDX」、従来占い機のバージョンアップキット「アナザーワールドII」など紹介。

シグマ

シャベルで一定量以上のボールをすくうと景品を払い出す英国クロムプトン社製「ディガーズプライズ」を参考出品した。

ジャレコ

ガンゲーム「エイリアンコマンド」をメインに、ループコースに転がしたボールをキャッチする「バスケットボール」、バッティング機「スラッガーズアレー」などを展示。

セガ社

人形操作の対戦ボクシング「ゴングス」、カプセルプッシャー式「コングフォール」、電光式「けろけろけろっぴ大冒険」、2Pクレーン「UFO93」、LD実写映像を見て釣りざおを操作するパイオニア電子製「VRフィッシング」など。

禅

リモコンでトラックとトレーラーの連結、切り離しを行なう英国トルネード社「スーパートラック」を紹介。

総商

昭和技研製スマートボール式「ストライカー」。

タイトー

景品を狙う3Pガンゲーム「ラッキーカーニバル」、TV画面とエレメカを組合わせた野球「チャレンジヒッター」、アメフト「タッチダウンパス」、質問形式のTV性格診断機「マインドエスコート」、フリッパーは米国WMS社「インディージョーンズ」とミッドウェー社「トワイライトゾーン」など。

タカラAM

バスケットボールを飛ばす「スーパーチャレンジシュート」、恐竜を狙うガンゲーム「ガオガオダイノス」、輪投げ「くるりんパ」を出品した。

宝娯楽

足踏みペダルを使うサッカーゲーム機「ハットトリッカーPK」と同「スマート」の二種、回転盤式「超ジャンケン」など。

タスコ

ゴリラ選手を配した2Pボール投げ「ダンクシュート」、輪投げ「サーカスホイールII」、英国エルトン社「ビート・ザ・クロック」ほか多数展示。

データイースト

フリッパー「ジュラシックパーク」を中心に、食肉植物を標的にした同社初のガンゲーム機「フラワーバスター」を披露。

テクモ

ボール投げ「ワニパックン」のほか米国製「スーパーショット」「エンドゾーン」「ショットクロック21」など多数展示。

東亜プラン

二百六十段階に感知する発汗および心拍センサーによる“うそ発見機”「えんま大王」をDXとSDタイプで披露。

トーゴ

2Pバスケットボール投げ「ストリートシューター2オン2」、サッカーボールをける「シューティングスター」、投球フォームを映像再現する「ベストピッチ」、モグラ叩きのミニ版「モックンゴルフ」と対戦用「モックンレース」、人形とボクシングをする「ファイティングポーズ」、バンプレスト扱いのボール投げ「クッパたいじ」。

トーワジャパン

カプセルを弾く大型パチンコゲーム「パチパチジャンボ」とそのコンパクト型「パチパチパラダイス」、占い機のバージョンアップ版「アステカの神」などを発表した。

ナムコ

ガンゲーム機の二人用「ゾンビキャッスル」と「シュータウェイII・ラピッドファイヤー」、一人用「うて！うて！ゴジラ」。二人用ボール投げ「ダンク＆ダンク」、実戦モードを加えた球速測定機「ピッチイン2・剛球伝説」などを披露。

バンプレスト

プライズマシンとして、ほぼB5サイズのカードを払い出す「セーラームーンRクリスタルルーレット」、神経衰弱式「ワンツートライ」、カプセル入り福引きボックスをガラガラ回す「じゃんケンふくびき」、ボール投げ「ポッキンゴジラ」などのほか、“うそ発見機”式で心理波形と診断結果をプリントアウトする「USO－800」、TV心理テスト機「デーモン小暮の悪魔の審判」など多数の新製品を展示した。

ヒューマン

“うそ発見機”式で心理測定をする「ドラキュラ貴族」をアピール。

ホープ

二人用ガンゲームで恐

上の写真は巨大な恐竜の尾をディスプレイしフリッパー「ジュラシックパーク」をアピールしたデータイーストの小間にて

上の写真は各種カーニバル機を展示したテクモ、下はうそ発見機タイプの新作を披露した東亜プランの小間のようす

上は輪投げ「くるりんパ」を展示したタカラアミューズメント

上はトーゴのゲーム機展示部分、下はサンワイズの小間にて

左はナムコの小間でゴジラぬいぐるみが歩き回り「うて！うて！ゴジラ」をアピール

左の写真は小間の上部を目立つ装飾でディスプレイしたトーワジャパンの小間にて

キャラクター使用製品を多数出品したマルカの小間

右はヒューマンの小間でうそ発見機と占い機の展示部分

新プライズゲームとメダルゲームを出品した友栄の小間

31st Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケード機

ドラキュラ貴族（ヒューマン）
えんま大王・DX（東亜プラン）
USO—800（バンプレスト）
ワイルドバイソン（真砂工業）
ファイティングポーズ（トーゴ）
ガウガウランド（ホープ）
モックンレース（トーゴ）
ラッキーカーニバル（タイトー）
チャレンジヒッター（タイトー）
コングフォール（セガ社）
ハットトリッカー（宝娯楽）
ファンキーモンキーウッキッキー（コナミ）
ベストピッチ（トーゴ）
フラワーバスターズ（データイースト）
スーパーサッカー（岡本製作所）
シューティングスター（トーゴ）
ガオガオダイノス（タカラAM）
うて！うて！ゴジラ（ナムコ）
ゴングス（セガ社）
ダンクシュート（タスコ）
ストリートシューター2オン2（トーゴ）
スーパーバスケットW（岡本製作所）
タッチダウンパス（タイトー）
VRフィッシング（パイオニア電子）
ツアーメイト（コナミ）

竜の口を狙う「ガウガウランド」を参考出品した。

真砂工業

景品カプセルを払い出すカーニバル機で、釜にボールを入れると上部でSLがカプセルを押していく「ホットポッポ」、牛の尻にボールを当てると上部で牛がカプセルを押していく「ワイルドバイソン」の二機種を披露。

マルカ

サンリオキャラクター使用各種ゲームを中心に、ケイミックジャパン製「とってクレーン」など。

友栄

スマートボール式で相撲の役のポケットに入れる「すもう大会」を展示。

ユウビス

クレーン機でゲーム終了後に点滅ランプが当たりに止まればリプレイとなる機能を付加した「ニューラッキークレーン」「ニューミニクレーン」「ミニガリバーキャッチャー」のほか、「ジャンボツインDX」「ゴールデンヘキサ」、「森のでんわきょく・もしもし！いるかな」などを出品。

ウィリアムズ社

フリッパーは同社「インディジョーンズ」、ミッドウェー社「トワイライトゾーン」の二機種。このほかハンドルを回すTVルーレット方式「ダブルチーズ」（リデムプション式）、メカバスケット「ホットショット」などを紹介した。

スキーボール社

ボール転がし「スキーボール」を中心にアーケード機「キラービーズ」「BCバッシュ」などパネルで紹介した。

ドイル社

各種カーニバル機をパネル展示。うちボール投げの「エンドゾーン」と「ダンプザンプ」をテクモが実物出品した。なお同社とスキーボール社の二社は日本語のカタログを用意し配布。

ボブスSR社

同社アーケードゲームをパネル展示。うち「サイドワインダー」「ボウラーローラー」などはテクモが出品した。

上の写真は米国ウィリアムズ社の小間にて、同社製品とともにミッドウェー社製品（TVゲーム機とフリッパー）も展示した。下は写真パネル展示のみで共同小間となった米国スキーボール社、ドイル・インターナショナル社、ボブス・スペースレーサーズ社の展示のようす

メダルゲーム機

レースゲームを中心に 多人数用が増える傾向

今回もメダルゲーム機は多数出品されたが、ゲームコンセプトは依然として従来のものを踏襲している。その中で新しい傾向として多人数用のレースものが増えており、競馬や競艇のほかF1レース、あるいはコース上をカラーボールや光が走るもの、ピエロ人形が玉乗り競走をするものなど競走するキャラクターが多彩になってきたことが挙げられる。

このほか多くは従来機のバージョンアップにとどまっている。

アイレム

六角形で六人用の同社初のプッシャー機「カジノファンタジー」、リニューアルした「ブラックジャック」を参考出品。

カトウ製作所

パチンコ「ダイナマイトショット」、パチスロ「マドンナV」「MSパトラジョーカー」など。

カプコン

同社〃スタリオン〃シリーズのTVポーカー「ドローポーカー」、メカスロ「エンジェルダスト」、ダイスゲーム「大小」、メカリールの絵合わせ「ストリートファイターII・ラウンドアタック」、同「スロットボーイ」など。

関西精機製作所

海賊船をテーマにした同社初の八人用プッシャーゲーム「トレジャーリーフ」を発表した。

コナミ

ミニレーシングカーが走るのをCCDカメラで五十インチ画面に映し出す八人用「F1ワールドレーシング」をアピールした

31st Amusement Machine Show

ボートが実際に水上を走るセガ社の「エキサイティングボートレース」

ミニカー走行を画面に映し出すコナミ「F1ワールドレーシング」

ピエロ人形が玉乗り競走をするシグマ「ヘロヘロ・ダービー」

ほか、動物を乗せたF1が走る四人用「どうぶつグランプリ」、〃キッズエンターテイメント〃シリーズの「カンフーキッド」「ワイワイビンゴ」「しゅりけんボーイ」、TVスロット「フルーツバー」などを披露した。

こまや

ミニチュアのメリーゴーランドを中央に配したメカルーレットとLEDフィーバーチャンスを組合わせた子ども向け四人用「ファンタジーランド」を出品した。

サンワイズ

動物絵合わせのTVスロット式「アニマル・マッチ」を参考出品。

シグマの小間内の商談スペース

シグマ

同社「ダービー」をベースに馬をピエロの玉乗りに変えた十人用「ヘロヘロ・ダービー」を参考出品し、さまざまなレースゲームへの可能性を示唆した。また十人用「ザ・ダービー・マークV」、プッシャー機の八人用「ペニーキッズ」と英国クロムプトン社三人用「フリッパ・ウィンナ」。一人用TVスロット「スーパー8ウェイズHD」、同ポーカー「キングロータス」の各シリーズなど。

セガ社

実在選手六十二名のデータを採用した競艇ゲームで、本物の水の上を六台のボートが走る最高二十三人用「エキサイティングボートレース」のほか、TVポーカー「ウイニングジョーカー」「ウイニングドロー」など。

総商

昭和技研製パチンコ機「ビンゴチャンス」など。

タイトー

TV「ポーカースピリットエクストラ」、TV「ポップンビンゴ」ほか。

太陽自動機

TVスロット「グレードアップ・フルーツ」と同「ジョーカー」、TVポーカー「プレミアムポーカー」などを展示。

宝娯楽

チャンスでリール回転がダウンするメカスロット「アラジンチャンス・パートII」を出品。

テクモ

六人用TV「ジャンボビンゴ」を展示した。

トーゴ

〃子ども用〃メダルゲーム機として電光点滅式「ハンティングフィーバー」、「メダルザウルス」、メカスロット「スポーツスロット」の三機種発表。

ナムコ

コンパクト版の三人用プッシャー「ショーレビューSD」、TVスロット「ジョイフルライン」「ロイヤルライン」、TVポーカー「スーパーダブルジョーカー」を展示。

バンプレスト

五台の〃マリオカート〃がレースする四人用「スーパーマリオカートどきどきレース」を参考出品。

メダルゲーム機に開発意欲を示す富士電子工業の小間のようす

富士電子工業

六個のカラーボールがコース上を転がりレースする四人用「宇宙カプセル6」、独特のフィールドにカラー電光が走る六人用「ダイヤモンドブラボー」、ダイス&ルーレット「アルカード」、メダルを落とす「ゴールデンフォールズ」など開発意欲を示し新タイプ披露。

友栄

船上から糸（LED）を垂らして魚を釣る「フィッシング船長さん」を展示した。

ユウビス

メカスロット「ゴールデンホーク」、電光点滅式「戦国忍者くん」など。

ローラートロン

クイズに答えルーレットやスロットタイプのゲームに挑戦するダイナックス製TVメダルゲーム機「クイズ・ロイヤルセレクション」を紹介。

遊園施設・乗物機

新コースター模型展示 小型機は付加価値追求

遊園施設の分野はパネル写真展示にとどまったが、サノヤス・ヒシノ明昌、トーゴ、ミゼッティなどは主力コースターを模型展示でアピールした。

また小型乗物機の分野は、デザイン的には人気キャラクターを採用したものが主流となっているほか、各種遊びやメロディー付きに加え、ポラロイドカメラによる記念撮影を行なうものまで登場した。今や小型乗物メーカーは技術的には世界的高水準を維持しているが、人気キャラクターの使用権獲得と付加価値の追求にしのぎを削るという状況になっているようだ。

朝日エンジニア

〃電磁誘導カー〃の新作で四人乗り「スクールバス」、三百五十ミリゲージのレール走行式で加速ボタン付き「うっどアロー号」「のぞみ号」「つばさ号」、五百ミリゲージの「アップダウンコンボイ」のほか、バンプレストのOEM（定置回転式とバッテリーカー）も。

大阪娯楽機製作所

日之丸機工

両社は実質上共同小間で出展し、四百ミリゲージのレール走行式「フェニックス号」、エアークッション遊具「クラウンハウス」を実物展示した。

加藤工業

定置型でメタリック調の四人乗り「新幹線つばさ」、前後へ傾く二人乗り「ハッピーバス」の二機種を発表。いずれも音声六種付きでランプ点灯。

上は朝日エンジニアリングの小間、右は大阪娯楽機製作所と日之丸機工の小間

サノヤス・ヒシノ明昌

同社がオランダのベコマ社との技術提携により国内で製造するため、価格が輸入品より大幅に安くなることを示した新型「サスペンディッド・ルーピングコースター」を模型展示。このほか現在開催中の名古屋キルメスに初登場した急流滑り「ウォーターコースター」など各種遊園施設をパネルとビデオで紹介した。

スナガ開発

左右レバーで後輪のクランクを回して進む「チョロピー」をメインに特大三輪車を出品。

セガ社

同社〃キディライドシリーズ〃第六弾で〃ソニ

20めんへ続く

上は「ハッピーバス」「つばさ」を披露した加藤工業、右はスナガ開発の小間

上の写真は「ダイナバーン」の夜景

神戸・六甲アイランド「アオイア」がほぼ全面完成

「ダイナバーン」中心に AM施設を大幅に拡充

セゾングループの六甲環境計画が委託運営で

神戸・六甲アイランドのレジャーゾーン「AOIA」（アオイア、㈱六甲環境計画経営）の中に七月十一日、新たに屋外遊園地や飲食・ショッピングゾーンなど四つのゾーンがオープンし話題となっている。

六甲アイランドは、ポートアイランドに次ぐ神戸市第二の海上文化都市として八六年に開発事業を開始し、九九年完成をめざして順次建設が進められているもの。「AOIA」はその南端十三万五千平方㍍に設けられたもので、八九年に建設着手、九一年七月に世界最大のウォータースライダー「スーパーフーパー」を中心とするウォーターパーク「スプラッシュガーデン」、翌年七月に四つのアトラクションを設けた屋内遊園地「ダイナヴォックス」がオープン。そして今年七月、運河を張りめぐらせた約四万四千平方㍍の新ゾーンがオープンし、これで「AOIA」のレジャーゾーンは完成したことになる。

「AOIA」内の配置（左下図）は、中央部を南北に飲食・ショッピングゾーン「オーシャンデッキ」（二階建て）と遊歩道が貫き、その東側に既設のプールと屋内遊園地ゾーン、西側に屋外遊園地「ダイナバーン」、AM施設やレストランとヨットハーバーなどの「オーシャンプラザ」を設置。なお屋外と屋内の遊園地、プールゾーンの三つのゾーンのみ入場料が必要で、このほかのゾーンはすべて自由に出入りができるようになっているため、飲食やショッピングあるいは散歩だけで来る人々も多い。

写真はいずれも「ダイナバーン」にて、上はイタリアのSDC社製「スーパーボウル」、右はサノヤス・ヒシノ明昌製「ツインドラゴン」、下は冷蔵ハウス「ブリザード」

遊園施設8種とAM機を 明昌、真砂、トーゴが担当

「ダイナバーン」は七千平方㍍の敷地に七機種の遊園施設とカーニバルコーナーが設置され、最大収容人数を三千人に設定。設置機種はすべて委託運営で、㈱サノヤス・ヒシノ明昌が高さ五十㍍、定員百二十八名の「観覧車」、十六人乗りのワゴン二台が宙返り回転する「スーパートマホーク」、定員四十名の「ツインドラゴン」、定員五十六名の二層式メリーゴーランド「デュオカルーセル」、ドイツの同社製四機種と、ドイツ・ジーラー社製回転ブランコ「ウェーブスインガー」の計五機種を運営。

真砂工業㈱が、円盤上に並んだ四人用座席十台が回転するとともに円盤全体が回りながら約四十五度まで傾斜するイタリアのSDC社製「スーパーボウル」、㈱サンアップ製の冷蔵ファンハウス「ブリザード・マイナス40」、また「ワニワニパニック」やボール投げなど約二十台を設置したカーニバルコーナーとファーストフード店を運営している。

同ゾーンの入場料は六百円、乗物利用料金は三百円から五百円まで。営業時間は午前十一時（土日曜祝日は十時）から午後六時（夏季は九時）まで。なお十月には夏季用「ブリザード」を撤去し、ドイツのフス社製「トップスピン」を導入、同機を「トップガン」の名称で真砂工業が運営する。

以上のほか遊園地以外のゾーンにもAM施設が単独で設置されており、その内容は次のとおり。

「オーシャンプラザ」ゾーンに、㈱トーゴが運営する同社お化け屋敷「ザ・スリラー」、真砂工業が運営する「ゲームハウス」（建物周囲に米国製カーニバル機五機種と屋内にTVゲーム機中心に三十五台を設置したゲーム場がある）と、米国ボブス・スペースレーサーズ社製十三人用大型カーニバル施設がある。

また「オーシャンデッキ」ゾーンに、二階建ての独立した建物のゲーム場「エスペランサ」がある。これは真砂工業「ゲームハウス」と同様、遊園地外の独立したゲーム店舗のため、いずれも風営八号許可店となっている。「エスペランサ」はトーゴが八号営業許可を取り㈱ユウビスに委託運営し、一階にアーケード機七十数台、二階にメダルゲーム機約三十台を設置。このほか同ゾーンに㈱ホクシン運営カラオケルーム「カラオケポッシュ」も設置されている。

新ゾーンオープン以降約二ヵ月間で、プールゾーンは雨天続きのため前年同期比二九％減だったが、屋内屋外遊園地が予想以上の集客力を見せ、全体では同三四％増の百九万人が利用。六甲環境計画では現在、年間利用者数二百万人という当初の目標の上方修正を検討している。

奇抜な装飾のゲーム場「エスペランサ」の入口（右）と店内のようす

「AOIA」の配置図

上はカーニバル機を設置した「ゲームハウス」の外観、下はその内部にあるゲーム場。左下は「ザ・スリラー」の1場面

クレーンペット
高品質で低価格!
楽しさいっぱいの景品群!!
巨泉の使えない英語
Mama Gaulo
ママガウロ
MAMA GAULO
100個 29,500円
ただいまTV番組で大人気。
これが話題のママガウロ!
●サイズ:高さ16〜20cm
10月発売予定
星のカービィ
© 1993 HAL LABORATORY INC. / Nintendo
100個 29,500円
あのカービィが早くもぬいぐるみに!デデデ大王もいるよ。
●サイズ:高さ12〜18cm
※1カートンにつき20個ホヨホヨ音付のものが入っています。
夢の泉の物語
ごっつええトイウオッチ
100個 29,500円
「ダウンタウンのごっつええ感じ」
が、オシャレな腕時計に!
●パッケージサイズ:15×12cm
© フジテレビ・吉本興業
販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 あそびは文化 タカラ
※掲載写真は試作品です。
※表示価格は消費税を含みません。
大好評!最新アミューズメントマシンの数々。
ネオカーニバルスペシャルが、使いやすくなったよ!
あの大好評ネオカーニバルスペシャルが、さらに扱いやすくなりました。しかも、愛らしくかわいいデザインで、アイキャッチ効果も抜群。お店を明るく演出し、集客力をアップします。
NEO CARNIVAL SPECIAL
ネオカーニバルスペシャル ミニ (1人用)
●外形寸法(mm):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg ●消費電力:AC100V 110W
まぜまぜして、幸運をキャッチ!
大評判!! ラッキーまぜまぜボタン
景品獲得のチャンスを増やし、高インカムを実現します。
※特許出願中
クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15秒まで)、ぬいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲームにつき1回使用でき、デモ動作も可能です。
衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ!
NEO 50
NEO-FIFTY MULTI VIDEO SYSTEM
NEO-GEO MVS PROJECTER
ネオ50
●標準設置寸法(mm):幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力:AC100V 330W
ネオジオMVS(1本用基板・MVSシリーズ・SCシリーズ)値下げしました。
詳しくは、当社販売部までお問い合わせください。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国南部ボーンマスに大規模な「セガワールド」を開設
セガAMヨーロッパ社、ロンドンヤオハンにも

キーファー会長

セガ社の業務用欧州子会社、英国セガ・アミューズメント・ヨーロッパ社(本社ミドルセックス州ノースハロー、ジョージ・キーファー会長)は七月三十一日、英国南部の保養都市、ボーンマスにファミリーセンター「セガワールド・ボーンマス」(約二千二百平方メートル)をオープン、また九月三日、SC「ロンドン・ヤオハンプラザ」内に「セガ・ドーム」(約七百四十平方メートル)をオープンした。いずれのロケーションもセガ社の最新AM機を中心として構成されており、特に「セガワールド・ボーンマス」は欧州におけるセガ社ファミリーセンターのモデル店になると見られている。

セガ社で欧州子会社の再編、強化に伴い、伝統的な欧州の遊技場のイメージを打破した健全なファミリーセンターの開発を進め、九二年からユーロディズニー(フランス)や、ロンドン市内のハムレイズ玩具店の「メトロポリス」や、マルセイユ(フランス)の「セガ・フォリーズ」などで、比較的小規模なロケーションを開拓してきた。それらの経験を生かし、大規模ロケのオープンへと進めたもので、主にマルコム・エバンス部長が担当した。

「セガワールド・ボーンマス」は、有名なパレスコートホテルの一階に設けられたもので、リゾート客や学生など質の良い利用客が見込まれている。全体はいくつかのテーマゾーンに分かれており、デイスレジャー社の「ボウルイージー」(八レーン)のある「ソニック・ストライク」や、TVドライブゲーム機のある「ドライビング・エッジ」、子どもたちのための「アメーゾーン」などがある。九月には欧州で初めてのシミュレーター「AS—1」も導入された。

セガ・アミューズメント・ヨーロッパ社では本格的に、こうしたファミリーセンターを欧州各地で開設していく考えで、ロンドン・ヤオハンプラザ内の「セガ・ドーム」もその一環とされている。ヤオハンプラザは、国際流通グループとしてのヤオハンの欧州初の店舗。売り場面積約一万二千平方メートルと、日系スーパーでは欧州で最大規模で五千三百万ポンド(約八十五億円)投資した。新しい建物、ヤオハンプラザのテナントとして「セガ・ドーム」を開設、最新のTVゲーム機などを運営している。

もちろんセガ社のこれらファミリーセンターには、スロットマシンやTVポーカーなどのギャンブル機は一台も置かれていない。英国のオペレーターは通常、AWP機などのギャンブル機を運営しているため、セガ社のこういうオペレーションのあり方は新たな衝撃となって受けとめられている。

が一般的であるが、反面AMゲーム機しか扱っていないオペレーターは環境がますます悪化している、と不満を漏らしている。

ニューオーリンズのカジノ 統合化して計画
ルイジアナ州は賭博化進む

米国南部ニューオーリンズのリバーゲイトというと、有名な歓楽街フレンチクォーターに近く、またコンベンションセンターがあることで知られるが、ここに世界でも最大の単一企業経営カジノを建設する、という動きがあり、近い将来実現しそうである。

ニューオーリンズに巨大なカジノを作り、ルイジアナ州の強力な財源にしようとする試みは、九二年六月に表面化し、今夏にはそのカジノ運営(独占営業とすることを州が決めた)に当たる業者の選定が始まっていた。しかし州政府は大きな税収入と、多数の雇用を求めてきたため、二グループしかこの競争に残れなかった。

第一のグループはシーザーズ/ヘメターと呼ばれ、シーザースワールド社とリゾート開発者、クリストファー・ヘメターが組んで、「グランパレカジノ」建設構想を進めており、土地の貸借権も確保していた。

第二のグループはハラーズ・ホテルカジノチェーンを持つプロマス・コス社と、ニューオーリンズ地元の投資家十人による合弁会社で、「ハラーズ・ジャズカジノ」建設計画を進めてきた。

両グループとも八月までに入札をしたが、結局ハラーズ・ジャズ社(本社ニューオーリンズ)がカジノ運営を独占し、シーザーズ/ヘメターグループは同社に三分の一参加することに落ち着いた。妥協の産物ではあるが、同社が困難な条件にもかかわらず建設に当たることを、同州カジノ委員会は了承した。

計画によると、リバーゲイトに出来る「ハラーズ・ジャズカジノ」の総面積は約一万二千平方メートルで、スロットマシンなどギャンブル機約五千台、ルーレットなど賭博テーブル二百台を設置、二十四時間営業する。四千人を雇用、年間五百万人以上の入場、六億ドルの収入を見込んでいる。しかし、本当に出来るのかどうかは、いぜん明らかではない。

ルイジアナ州には九一年の州法に基づき、ミシシッピー河沿いに十五以上のリバーボート・カジノが設けられているほか、九二年からはVLT機と呼ばれるギャンブル機が州内で一万台以上も営業に使用されている。うちVLT機はTVポーカータイプ、一回の最大賭金二ドル、最大払い戻し五百ドルで、収入の二二%が州に、三九%がロケーションに支払われる仕組みになっており、州警察が監督している。

こうした合法ギャンブル機は、二年前まではびこっていた違法ギャンブル機に代わるもので、すっきりしたと評価するの

マルチメディアの3DO社 業務用部門開設
カウフマン氏をスカウト

マルチメディアの中核をめざす米国3DO社(スリー・ディー・オー、本社サンフランシスコ郊外、トリップ・ホーキンス社長)は業務用部門(ラリー・プロスト社長)を開設、九月一日その副社長にスチーブ・カウフマン氏を起用した。3DO社は来年三月のACME(シカゴ)にも、業務用マルチメディアゲーム機を出品するのではないか、と見られている。

スチーブ・カウフマン氏は米国コナミ社の業務用担当副社長を長年勤めたベテランで、九二年八月からプリミア社に移っていた。3DO社業務用部門での正式な肩書きは副社長兼本部長。同部門では、3DO社の姉妹会社エレクトロニックアーツ社のスポーツもののヒット作を家庭用から業務用に移植するほか、業務用のオリジナルゲームも開発、製品化していくとのこと。

プリミア社の新作 本格フリッパー
「グラディエーターズ」発表

米国のプリミア・テクノロジー社(本社イリノイ州ベンセンビル、ギルバート・ポーラック社長)から、フリッパーの新作「グラディエーターズ」がこのほど発表された。

同社「ティードオフ」に続く本格的なフリッパーとなるが、プレイフィールドは前作よりやや簡単で、後退したように思える。未来社会の剣士の闘かいをテーマにしたもので、ダブルフリッパーや、三ヵ所にわたる高架レーンなど、スピード感のあるフィーチャーとなっている。

同社はゴットリーブのブランドを引き継ぐフリッパーメーカーで、UL登録も済ませている。

Premier's "Gladiators"

不振のユーロディズニー ありえない閉鎖
無責任な英紙記事を否定

英国の日曜紙「サンデータイムズ」が、ユーロディズニー閉鎖の可能性を報じたが、ユーロディズニー社のブルギニョン会長は八月十五日、こうしたうわさを否定した。

しかしユーロディズニー社の第二・四半期(六月まで)の売上高は、前年同期比二・四%減の十四億六千五百フランで、五億フランの赤字を計上している。外国からの観光客も減少傾向にあり、かなり思い切った改善策に迫られていることは確かなようだ。とは言え、もちろん英紙のうわさ話のように、閉鎖することは考えられていない。

英Wインダストリーズ社 VRで社名変更
セントルイスに事務所開設

業務用VRゲーム機「バーチャリティ」を他に先がけて展開した、英国のダブリュー・インダストリーズ社(本社レスター、ジョン・ウォルダン社長)はこのほど、社名を「バーチャルグループ」に変更した。今年中に同社株式を公開するためで、同社の特色であるVR製品を広く知ってもらうとしている。

同社はウォルダン氏によって八七年に設立され、九一年には「バーチャリティ」を製造、これまで三年間に三百五十台を販売(一台二万五千ポンドから四万ポンドで。一ポンドは百六十五円)した。うち二割は英国内で販売、ほかは米国(ホライゾン・エンタテイメント社)、日本(電通プロックスなど)、ドイツ、オーストラリア、台湾、韓国、香港など十八ヵ国に輸出した。

うち米国のエジソンブラザーズ社の子会社であるホライゾン社は、百四十台以上を仕入れて、各地でVRセンターを展開している。バーチャルグループ社は、このためセントルイスにこのほど事務所を開設した。また日本にも近く事務所を開設する予定とのこと。

31st Amusement Machine Show

下の写真はコースターをイメージした装飾のサノヤス・ヒシノ明昌の小間のようす。右は同社とオランダ・ベコマ社との技術提携によるぶら下がりローラーコースター「サスペンディッド・ルーピングコースター」の模型展示

上は木製コースターの模型を中心に紹介したトーゴの遊園施設展示部分、左はメルヘン調の装飾を施したホープの小間にて

13めんからの続き

（セガ社）

ック"のTVゲーム付き二人乗り「コスモファイター」を展示した。

禅

二本のレバーで前後進や三百六十度回転もする直径一・五メートルの円形バッテリーカー「オービッター」（英国トルネード社製）ほかゴーカートなど。

泉陽興業

同社遊園施設および主な実績をパネルで展示。また来春開業予定の伊勢志摩「スペイン村」でのアトラクション「ドンキーズシェリー」「アルカサルの戦い」、九六年完成予定の幕張「海のシルクロード」でのAM施設建設、九七年開業予定の大阪「二色の浜海浜緑地」の親水パークへの参画など進行中の事業も紹介。

トーゴ

小型乗物機は「にこにこフレンド」のぬいぐるみが「ゾウ」と「恐竜」になったものを参考出品。

遊園施設は、よみうりランドで来春オープンする予定の「木製コースター」を模型で展示したほか、各種コースターのこれまでの実績などをパネルやビデオで紹介した。

日本セルモ

高速に上下するシリンダーと回転、ピッチングを組合わせた動きをするダチョウにまたがって乗る「ロデオ・ダチョウ」を披露した。

バンプレスト

"スーパーマリオワールド"と"アンパンマン""きかんしゃトーマス"の各キャラクターを使った新乗物機を計七機種紹介（すべてカード払い出し機構付き、OEM供給によるもの）。

定置型は"ヨッシー"に乗って"マリオ"とシーソーする「スーパーマリオシーソー」（真砂工業）、TVゲーム付き三人乗り「わくわくトーマス」（ホープ）、コンパクトサイズの「いけいけヨッシー」、回転式でレバーとボタンにより上下動と変速回転を行ない敵の"バイキンマン"と戦う二人乗り「フライングアンパンマン」（朝日エンジニアリング）。

バッテリーカーは"マリオカート"がモデルの「スーパーマリオドライブ・マリオ」と同「ヨッ

AMショーで話題の乗物機

フライングアンパンマン（バンプレスト）
わくわくトーマス（バンプレスト）
スーパーマリオシーソー（バンプレスト）
コスモファイター（セガ社）
ロデオ・ダチョウ（日本セルモ）
アヒルのペックルのパトカー（マルカ）
スーパーマリオドライブ・マリオ（バンプレスト）
オービッター（トルネード社／禅）
ハッピーコンサート（ホープ）
ピエロカー（ホープ）
けろけろケロッピの消防車（マルカ）
スーパーマリオドライブ・ヨッシー（バンプレスト）
新幹線つばさ（加藤工業）
いけいけヨッシー（バンプレスト）
トリケラトプス（マルカ）
ブロントザウルス（マルカ）
新幹線「のぞみ」（ホープ）
つばさ号（朝日エンジニア）
うっどアロー号（朝日エンジニア）
M156型（ミゼッティ）
M155型（ミゼッティ）

31st Amusement Machine Show

左は海外製品を紹介した禅、下は遊園施設や事業実績をパネル展示した泉陽興業の小間

左は豊永産業の小間、下は走行式を中心に展示したミゼッティ工業の小間にて

右の写真は真砂工業の小間

シー」（同）、レール走行式で客車にもキャラクターを配した「アンパンマンのSLマン」（同）を紹介した。

豊永産業

自走式ミニコースター「ログスター」、シューティング機能搭載の参加型回転式乗物機「スターファイター」などを中心にパネルとビデオで紹介。

ホープ

ボタンでピエロのぬいぐるみが動くディスプレイを設けた二人乗り定置型「ピエロカー」、ボタンで動物のぬいぐるみが音楽に合わせて踊る二人用定置型「ハッピーコンサート」（以上二機種はおまけのカプセルを払い出す）。またスイッチバック方式のレール走行式で二両連結、四人乗りの「新幹線・のぞみ」を披露した。このほかマルカによるOEMとしてポラロイドカメラ付きのもの、バンプレストによるOEMのTVゲーム付き定置型なども参考出品した。

真砂工業

バンプレストによるOEMとして〝ヨッシー〟に乗るシーソータイプの定置型などを展示した。

マルカ

定置型乗物機の前に、ポラロイドカメラを内蔵したサンリオキャラクターを設け、乗客を記念撮影した写真を払い出すという試みを採用した二人乗り「けろけろケロッピの消防車」と「アヒルのペックルのパトカー」の二機種（ホープのOEM）のほか、怪獣キャラクターに乗る二人乗り「トリケラトプス」「プロントザウルス」の計四機種を参考出品した。

ミゼッティ工業

ゴーカートの二人乗り「M152H」、同バギータイプ「M90H」、センターレール方式のクラシックカータイプ四人乗り「T型フォード」、またバッテリーカーはリアルなデザインの一人乗り「M155型」「M156型」、バンパーカー式の円型「M92型」を展示した。

また遊園施設はローラーコースターを模型展示したほか、パネル写真で多数紹介した。

部品・その他

改良進む各種パーツ類　両替・メダル貸機増加

部品関係はゲーム機に必要なあらゆるものが充足しており、とくに硬貨メカや押しボタン類などはより使いやすいものへと改良が重ねられている。

TVゲーム機キャビネットも各メーカーから新タイプが発表された。

またクレーン機の新作は激減したが、景品類は依然として多くの出展社から多彩に展示された。

このほか両替機やメダル貸機の種類が増えたこと、オペレーター業務の簡素化を図るシステムなども紹介された。

旭精工

ドアを閉めたままホッパー内の硬貨やメダルを金庫に回収できる両替・メダル貸機「AC-100T」、キャッシュボックス付きドア「DLD-WD」、電子セレクター「AD-921E」と同「922E」、昭光式押しボタン「ーPB」のほか同社一連の硬貨メカや部品類を展示した。

アミューズ

プライズマシン用景品「BIG平成天才バカボン」「イケイケマイペット」など同社オリジナルやライセンス品など豊富な品揃えをアピール。

三和電子

配線がワンタッチで可能なレバー「JLF-TP8」、リードスイッチ使用押しボタン「OBSF」シリーズ、文字やロゴを中に印刷できるクリアボタン「OBSC」シリーズなどを披露し開発意欲を示したほか、各種パーツ類も出品した。

セイミツ工業

TVゲーム機用操作盤やボタンなど一連の部品類のほか、店内防犯監視用の赤外線CCDカメラ「J103」（愛和産業製）も紹介した。

大仙産商

ダブルホッパー採用紙幣両替機「ER-411」、データメモリー機能付き同「ER-31A」、カップに入れて貸出すメダル貸機「EG-100」、フルオート紙幣計算機「GFB-50」など。

トーケン

金色と銀色をハイテクで組合わせたメダル「バイ・メタルコイン」をメインに、各種材質、サイズのメダル、メダル研磨機、キーチェーンなど。

日本コンラックス

光と磁気方式を併用した紙幣識別機「NB-1M1」と「NB-3P1」、防犯対策を施したサービスドア「SD-200」のほか各種硬貨メカ、カードシステムなどを紹介。

以上のほか、TVゲーム機キャビネットはアイレム「マドンナ33」、カプコン「Q-グランダム25」、サミー工業「セイシェル」（29インチ）、サン電子「ラーナ」（18インチ）、ジャレコ「ポニーアップ29」、セガ社「ポルカ」、テクモ「筐太郎29」などが新作として披露された。

TVメダルゲーム機キャビネットはタイトー「ミネリー」、太陽自動機「フロンティア」など。

またSNKが家庭用テレビに接続し硬貨作動式でプレイできるようにしたホテル向けの「ネオジオデッキ」を大きくアピールした。

自動販売機としてバンプレストが、任天堂キャラクターを描いた風船を販売する「ふうせんこうじょう」（ポンプレバーで空気を注入）、〝スーパーマリオワールド〟のキャラクターをあしらったポップコーン自販機「ポップコーンマリオ」、またセガ社が〝ソニック〟キャラクターを配したTV画面付き綿菓子自販機「セガソニックわたあめスクランブル」をそれぞれ参考出品した。

店内での各機械の集金業務を補助するもので、硬貨を入れるごとにデータを管理しプリントアウトする手押し車タイプとして、日邦産業の「良財賢母」、また大阪娯楽機製作所の小間からテクネエンジニアリング／エフジイエル「クイック・カメ」が、それぞれ展示された。このほかテクネ／エフジイエルの製品として、メダルの枚数を重さで瞬時に表示する「カウンターパンチ」も紹介された。

両替／メダル貸機の新作は、旭精工のほかカプコンが「スタリオンディスペンサー」、太陽自動機が「ニュースーパーディスペンサー」を展示。

プライズマシン用の景品類はアミューズのほかエイブル、SNK、カプコン、コナミ、サンソワイズ、シグマ、ジャレコ、セガ社、タカラアミューズ、タイトー、トーワジャパン、ナムコ、バンプレスト、マルカ、ユウビス、ローラートロンなど二十社近い出展社から出品されたが、クレーンブームが下火となった現在では人気キャラクターを使ったもの以外は、よほど特徴がない限り来場したオペレーターらの関心はあまり集まらなかったようだ。

このほかAM機器関連として、セガ社がポラロイドカメラを使用した写真撮影ボックスで、あらかじめ用意された背景写真との合成写真を作り出す硬貨作動式の「ラブラブシミュレーション」を参考出品した。

また富士電子工業が、異なるメダルの選別機として、あらかじめTVカメラで撮影したメダルの表と裏を記憶させ、同サイズや重さであっても絵柄が違えば選別できるという新しい試みを採用した「コインチェッカー」を展示し注目された。

カラオケは今回、タイトーがISDN方式による「X-2000」を出品したにとどまった。

なおメダルについては「バイ・メタルコイン」をトーケンのほかユウビスからも他社製のものが展示された。ユウビスはこのほかにもごみ箱や傘立て灰皿に至るまで展示し、あらゆるものを扱っていることを示した。

同ショーは以上のほか家庭用ゲームも多数出品され、オペレーターが戸惑うような展示内容ともなった。

上の写真は新両替／メダル貸機や硬貨メカを展示した旭精工

上は装飾に工夫を凝らした日本コンラックス、下は大仙産商

31st Amusement Machine Show

任天堂キャラクターを使ったバンプレストのポップコーン自販機「ポップコーンマリオ」

バンプレストのキャラクター風船自販機「ふうせんこうじょう」

セガ社のTVモニター付き綿菓子自販機「セガソニックわたあめスクランブル」

設置例を示しPRしたSNK「ネオジオデッキ」コーナー

アミューズ（上）は景品類を、トーケン（下）は新メダルを展示

部品類を豊富に展示した三和電子（上）とセイミツ工業（下）

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	NBA JAM（ウィリアムズ）	9.28
2	モータルコンバット（ミッドウェー）	9.19
3	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	8.43
4	タイトルファイト（セガ社）	7.83
5	ストリートファイターIIチャンピオンエディション〔ストIIダッシュ〕（カプコン）	7.76
6	パニッシャー（カプコン）	7.65
7	スーパーチェイス（タイトー）	7.56
8	スラムマスターズ〔マッスルボマー〕トーナメント（カプコン）	7.55
9	ファイナルラップ 3（ナムコ）	7.50
10	スラムマスターズ〔マッスルボマー〕（カプコン）	7.46

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	スズカ8アワーズ（ナムコ）	9.06
2	バーチャレーシング（セガ社）	9.05
3	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	8.67
4	アウトランナーズ（セガ社）	8.67
5	スタジアムクロス（セガ社）	8.44
6	クライムパトロール（ALG）	8.17
7	マッドドッグ II（ALG）	7.85
8	ファイナルラップ II（ナムコ）	7.75
9	マッドドッグ・マックリー（ALG）	7.67
10	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.67

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	エアコンバット（ナムコ）	9.67
2	ギャルズパニック II（カネコ）	9.00

　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	サムライ・ショーダウン〔サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	9.00
2	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	8.56
3	SFIICE〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	7.92
4	ワールドヒーローズ 2（SNKネオジオ）	7.36
5	ネック&ネック（ブンドラ）	7.25
6	ダイオー〔大王〕（アテナ／サミー）	7.00
7	ファイター&アタッカー〔F／A〕（ナムコ）	7.00
8	イン・ザ・ハント〔海底大戦争〕（アイレム）	6.90
9	タイムキラーズ（ストラータ）	6.79
10	フェイタルフューリー 2〔餓狼伝説2〕（SNKネオジオ）	6.78
11	ナックルバッシュ（東亜プラン／アタリゲームズ）	6.75
12	ストリートファイター II（カプコン）	6.66
13	ウォリアーズ・オブ・フェイト〔天地を喰らうII〕（カプコン）	6.62
14	エアロファイターズ〔ソニックウィング〕（マックオリバー）	6.56
15	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.53
16	スティールガンナー 2（ナムコ）	6.45
17	キャディラックス（カプコン）	6.40
18	アート・オブ・ファイティング〔龍虎の拳〕（SNKネオジオ）	6.36
19	アトミックパンク 2〔ボンバーマンワールド〕（アイレム）	6.29
20	ワールドヒーローズ（SNKネオジオ）	6.27

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ジュラシックパーク（データイースト）	8.80
2	インディージョーンズ（ウィリアムズ）	8.77
3	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	8.40
4	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.29
5	ティードオフ（プリミア）	8.09
6	ホワイトウォーター（ウィリアムズ）	7.58
7	ドラキュラ（ウィリアムズ）	7.50
8	クリーチャ……ラグーン（ミッドウェー）	7.47
9	ターミネーター 2（ウィリアムズ）	7.30
10	フィッシュテールズ（ウィリアムズ）	7.20

話題のマシン

4人対戦「ポリネットウォリアーズ」
ロボットバトル
コナミ、格闘「バイオレントストーム」も

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）からTVロボットバトルゲーム機「ポリネットウォリアーズ」が九月二十九日、またTV格闘アクションゲーム「バイオレントストーム」が九月八日、それぞれ発売となった。

「ポリネットウォリアーズ」はプレイヤーが巨大ロボットの中に入って操縦し、他のロボットを探してミサイル攻撃するゲーム。画面はロボットの目から見たCGポリゴン画像で、レバーにより三百六十度水平スクロールする。展開はコミカルタッチで、やっつけると吹出しで「しとめた!」とか「くやしい」などの表示が出る。ロボットは四体いて、四人まで通信同時プレイ可能。タイマー制で終了時に得点により順位の結果発表シーンがある。29㌅モニター二つを組込んだ二人用専用キャビネットを使用し、二台セット販売で定価三百二十万円。

ポリネットウォリアーズ

「バイオレントストーム」は、世紀末を舞台に連れ去られたマドンナを救い出すため、三人の若者が極悪の敵キャラクターを倒していくというもの。八方向レバーと二つのボタンを操作。三人まで同時協力プレイ、途中参加も可能。横スクロール画面で荒れた市街地や建物、列車の上などで、豊富なバリエーションの攻撃技を速いテンポで仕掛けていく。ライフ制。基板販売でOP価格十七万八千円。

バイオレントストーム

新ボード「CPシステムII」
通信対戦方式で
カプコン「スーパーストII」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から"ストII"シリーズの新作「スーパーストリートファイターII」が、九月中旬発売となった。

これは女性一人を含む四人の新キャラクターを加え総勢十六人となり、新しい通常技や必殺技、背景シーンなどが付加されたほか、選択したキャラクターの衣服の色を変更（八色）できる機能もある。操作方法は従来と同じ。"Qサウンド"対応第五弾だが、同ゲームから新"CPシステムII"基板を使用（下取りはしない）。通信機能搭載により「Q—グランダム」キャビネット二台で二人が対戦する二台一組の"対戦セット"がOP価格七十六万八千円で九月十四日発売。また二人用四台で八人がトーナメント方式で座席を交代しながら順位を決めるという四台一組の"トーナメントセット"がOP価格百九十八万円で十七日発売。基板は二十万九千円で十月中旬発売となる。

スーパーストリートファイターII

「レインボー大陸戦記」
新SDガンダム
バンプレストのキャラクターTV

TVアクションシューティングゲーム「SDガンダム三国志・レインボー大陸戦記」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から九月下旬発売となった。

これは"SDガンダム"キャラクターのモビルスーツを操作し、独特の世界観による"レインボー大陸"で敵を次々と倒しながら進む。全部で六ステージ構成。八方向レバーと二つのボタン（攻撃、ジャンプ）を使う。パイプにぶら下がったり伏せながらの移動攻撃のほか、戦車や飛行機に乗り込んでの無敵攻撃なども可能。アイテムで武器のパワーアップもできる。中ボスと大ボスを倒せばステージクリア。タイマーと持ち機数併用。基板OP価格十七万八千円。

レインボー大陸戦記

米国WMS社アーケード機
バスケット5種
サミーから「ホットショット」

米国ウィリアムズ社製アーケードゲーム機「ホットショット」が、サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から九月中旬発表となった。

これはバスケットボールゲームで、大きなボタンを押してボールを飛ばし、前方のゴールへ入れるもの。ゴールは前後に移動する。得点の獲得方法が異なる五種類のゲームタイプから選択。ボタンの押しぐあいでボールの飛距離が異なるのでテクニックを要する。タイマー制。OP価格五十六万八千円。

ホットショット

話題のマシン

ミッドウェー社フリッパー
米TV映画から
タイトーから「Tゾーン」

米国ミッドウェー社製フリッパー「トワイライトゾーン」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から九月下旬発売となった。

これは米国の同名サスペンステレビ番組をモチーフとしたもので、さまざまな仕掛けがプレイフィールドに設けられている。最大の特徴は左上部にある"ガンボール"フィールドで、これは一定条件でプレイ用のボールとは別の白いボールがカプセルから出てくるのを、上部のミニフリッパーで指定レーンにシュートするというもの。このほかアイテムを増やす時限装置、マグネット使用ターゲット、マルチボールなどのフィーチャーがある。定価七十二万円。

トワイライトゾーン

4人用TV「ニューマンアスレチックス」
超人が競い合う
ナムコ、エレメカ「ゾンビキャッスル」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、超人による競技を内容としたTVゲーム「ニューマンアスレチックス」が九月二十一日、またエレメカガンゲーム機「ゾンビキャッスル」が九月十六日それぞれ発売となった。

「ニューマンアスレチックス」は四人の超人が八種類の近未来競技に挑戦するというもので、四人まで同時プレイ可能。

四人のキャラクターから一人選択。三つのボタンを操作する。競技種目は猛スピードで走る競走、戦艦から飛んでくる砲火を気合弾で迎撃するタイミングゲーム、ミサイル投げで飛距離を競うもの、怪獣を気合弾で倒すもの、走ってくる列車を止めて押し返すもの、二つのビルの壁をジャンプして上っていく速さを競うゲーム、岩を割っていきその個数を競うもの、激流の水面を三段跳びで走るもの——の八種類。いずれもルールは簡単。各種目は指定回数だけ挑戦し、その結果が基準を満たせば次の種目へと進んでいく。基準以下だとゲーム終了。基板販売のみで価格は十四万八千円。

ニューマンアスレチックス

「ゾンビキャッスル」は、三層構造の城壁から出現するゾンビたちを、備え付けの銃（ピンポン玉を連射）でやっつけていくというもの。城の前にプリンセス人形がいて、城の中からゾンビの魔の手が出てきて人形をつかまえようとするが、ゾンビに命中すると手が引っ込む。プリンセスがつかまらずに一定時間クリアすると、最後に十五秒間、絶え間なくゾンビが出現するパニックステージに挑戦できる。城はブラックライトでライトアップされ雰囲気がある。幅約一〇三㌢、奥行二五〇㌢、高さ二〇五㌢で、前後に二分割が可能。価格百三十八万円。

ゾンビキャッスル

TVバラエティークイズ
絵やミニゲーム
アテナ「アテナのハテナ?」

TVクイズゲーム「アテナのハテナ?」が、㈱アテナ（本社東京、中村栄社長）から十月上旬発売となる。

これは通常のクイズのほか、絵合わせやシルエットなどの"グラフィッククイズ"や"ミニゲーム"などを加え、バラエティーに富んだ内容となっているもの。二人同時協力プレイも可能で、この場合は二人のうちどちらかが正解すれば次へ進むことができるというのも新しい試み。

"グラフィッククイズ"は徐々に見えてくる絵、一瞬表示される絵、高速で左右する絵などが何の絵かを当てるものがあり、"ミニゲーム"はじゃんけん、ピラミッド叩き壊し、ランプをこすってゲージを上げるものなどがある。正解するごとにスゴロクマップ上を進んでいく。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

アテナのハテナ?

大小の景品カプセル払い出し
幼児用TVガン
サンワイズ「のび太の海底鬼岩城」

㈱サンワイズ（本社東京、松下清社長）製TVガンゲーム機「ドラえもん・のび太の海底鬼岩城」が、㈱エポックから八月下旬発売となった。

これはアニメ"ドラえもん"のキャラクターを使用したもので、子ども用として備え付けの銃の位置が低く設置されている。TV画面に現れる怪物や標的を次々と倒し、一定時間内に一定得点以上を獲得すると一面クリアとなり、直径三十㍉の景品カプセルを、また二面クリアで七五㍉カプセルを払い出す。幅約五八㌢、奥行九〇㌢、高さ一五六㌢。OP価格四十六万円。

ドラえもん・のび太の海底鬼岩城

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.210

単身赴任〈2〉

山川萬里

「今東光でも〈お吟さま〉なんて、本当によかったけど読んでる？」

「いや、今東光はあの禿頭の写真にあてられてしまってか一冊も読んでないなあ」

20年ぶりに思いもかけず街はずれの古書店で偶然出会った高校時代の友人池田だけど、話しはじめると、すぐ高校時代と同じ感触がもどってきてしまった。

店もよかった。

まず明るくて清潔である。たべものを供する店は清潔で明るいということが当然であるとおもわれるのだが、B級であるのに変にA級を装って薄暗くした店で卓子の脚にゴキブリとまではゆかなくても茶虫がはっていたりするのは、銀座でも曽根崎新地でも経験ずみのことである。

銀座のすし屋でカウンターの向うの職人の顔に一瞬緊張がみなぎり、三人の職人の顔がいちように強張ったとおもったら、隅の方に鼠が走り去る影が過っていた。

明るく清潔な店というのはありそうでないというのが、当今の御時勢なのである。

出てくるものがきちんとしていた。量は適当だし厭味な味つけがなされてなく、焼きもの炒めもの煮もの、すべて適度に焼かれ、炒められ、煮られていた。

「たべたら、たべるほどお腹が空いてゆくような感じだね」

と池田がいう。

「店の料理は薬膳料理でもあるのでそういうことがおこります」

と店の人は恩着せがましくないように、ごく温和に応えていた。

食もアルコールも充分にすすんだ。

「単身赴任はどうだい」

と、さぞかし不便で困っていることだろうと聞いてみると、案に相違して池田は晴々とした表情で

「実にいいね」

とこちらを見返していう。お前さんも一度単身で生活してみたら、そのよさがよくて離れられなくなるよとでもいいたげな風情である。

「一緒に山に登っていた時に使っていたコッフェルね、あれがいいよ。鍋もフライパンも薬缶もコッフェルがひとつあればそれで充分なんだからさ。もちろん、学生時代に使っていたのは行方不明になってしまっているから、新品を買ったけどね。ひとつで色々な用途にあてるし、今回はスイス製でもいちばん良いやつをはりこんだよ。いいものは使う時に一種独特の喜びや楽しみを感じさせてくれるし、食事やお茶の用意をする時に、まず楽しい気分でなくちゃね。準備をするのもたべるのも後片づけをするのも、すべて一人でなんだから、材質がいいとね、手で触っていても気持がいいものだよ、片づけの時にね」

「お前さんには分らないだろうけど、一人で台所で時々ワインをグラスから口にほうりこむようにしながら料理をしてゆくというのは最高だよ。料理が出来あがるまでに、材料の鮮度を確かめるために端切れをつまんでワイン、味を確かめるためにスプーンで汁をなめたらまたワインと、料理が出来あがる頃には、アペリティーフとオードブルの段階は終了している」

「ああ、それからこれは非常に大事なことだが、料理をしながら常に片づけを同時にすすめてゆく。ま、おれの場合には極力台所用品の数を抑えているから、片づけが楽なように最初からイン・プットされてる訳だ」

「鍋、フライパン、薬缶はコッフェルで用を足しているのは分るが、御飯はどうしてるんだ」

「あ、御飯。御飯はずるをしてるよ。はじめの頃はコッフェルで炊いていたさ。コッフェルで炊いてもおれさまが炊けば、これで電機釜で炊いた御飯よりもずっと美味しかったんだけどね。でも御飯の美味しさというのはどうやら一方で量に関係しているようで、単身だとどうしても美味しくなるだけの量の御飯を一度に炊けないんだ。それに近くの米屋とかスーパーでササニシキやコシヒカリを買ってきても味がいまひとつよくないんだ。御飯は、古いといわれるかもしれないけど、おれたちの世代にとってはまさに主食のイメージがあり、すべての食事の基本になるものだから、何処かに良い米はないものかと随分いろいろな店のものを探して試してみたけど、今どき純粋なササニシキやコシヒカリは木によって魚をもとめるようなものだと米屋の親父が話しているぐらいなもので、気にいった米に当らなかった」

「そうこうするうちにある日出張で帰宅が遅くなり、駅前通りの商店街の外れに総菜屋だけがまだ営業していて、おでんなんかあったかそうで食欲をそそられて、つい総菜を衝動買いしたんだ。そうしたらその店は横の方に、戦前にはよく見かけた陶器制の下に煉炭をいけたストーブの胴を太くしたような型の保温器に鉄釜を入れていて、その鉄釜に入っている薪で炊いた御飯を計り売りしているんだよね。いわく因縁がありそうなんでヒッピー世代の髭をはやしている親父、もちろんジーパンをはいていたのだけど、この親父に訊ねてみたら、この親父の御飯に対する姿勢がおれの考えとぴったり一致してるんだな。それでもひょっとしたら素性が正しい米であったりもするかもしれないと半分期待しながら米の出処をきいてみたら、親父は秋田の田舎出身で総菜の野菜も米もすべて無農薬有機栽培によるもので、米は正真正銘のコシヒカリであるという。

親父はおでんを土瓶にいれてくれて、またついでの折に返してくれといったね。帰って早速おでんで一杯また二杯、おでんも美味しかったが、その後でたべた御飯が美味しかったこと。故郷を出てから後はじめてのことだったね、あんな御飯は。光り輝いていて粘りがありながら、さらっとしている絶妙な水加減。それから後は御飯だけは毎日その店のものを買ってくることにしたよ。野菜も秋田から宅急便できたものを必要な場合にはわけて貰えるし、よかったなあ、あの店があって」

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	餓狼伝説スペシャル（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	9.19
2	1	サムライスピリッツ（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	8.07
3	2	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	7.35
4	3	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.96
5	4	ストIIダッシュ・ターボ（カプコン） SF II・CE Turbo (Capcom)	6.60
6	5	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.50
❼	10	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	6.45
8	7	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.35
❾	—	ナイトスラッシャー（データイースト） Night Slasher (Data East)	6.32
❿	—	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	6.29
11	8	機動戦士ガンダム（バンプレスト） Mobile Suit Gundam (Banpresto)	6.13
12	11	スーパーワールドスタジアム '93激闘版（ナムコ） Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	5.95
13	9	タントアール（セガ社） Tant-R (Sega)	5.93
14	6	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.92
⓯	—	ぐっすんおよよ（アイレム） Risky Challenge (Irem)	5.89
16	12	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.81
17	14	爆裂クイズ・魔Ｑ大冒険（ナムコ） Quiz Makyu's Adventure* (Namco)	5.78
18	13	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.69
19	19	マッスルボマー（カプコン） Slam Masters [Muscle Bomber] (Capcom)	5.52
20	20	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.50
21	17	エメラルディア（ナムコ） Emeraldia (Namco)	5.38
22	15	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.36
23	16	ワールドラリー（ガエルコ／シグマ） World Rally (Gaelco/Sigma)	5.28
24	23	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.25
㉕	—	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong (Sega)	5.20

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	Ｆ１スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	9.00
2	2	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	8.25
3	3	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	7.85
❹	5	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	7.35
❺	8	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	7.34
❻	10	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	7.25
7	6	ＮＢＡ　ＪＡＭ（ウィリアムズ／タイトー） NBA JAM (Williams/Taito)	7.08
❽	9	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	7.01
9	7	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.00
10	4	王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.89
11	11	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	6.63
⓬	15	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (DX) (Sega)	6.15
⓭	14	ファイナルラップ　３（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.02
14	12	天地を喰らう　II（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.00
15	17	ワイルドパイロット（ジャレコ） Wild Pilot (Jaleco)	5.71

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	6.80
❷	5	ロッキー＆ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkle (Data East)	5.75
❸	—	クリーチャー……ラグーン（ミッドウェー） Creature……Lagoon (Midway)	5.50
❹	—	ドラキュラ（ウィリアムズ） Dracula (Williams)	5.50
5	2	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	5.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	バスケットスタジアムＷ（タスコ） Basket Stadium W (Tasko)	8.80
❷	—	ハイパーディスコタイフーンＤＸ（タイトー） Hyperdisco Taifun (Taito)	8.25
❸	—	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	7.27
❹	—	ブギーメン（ガムコ／セガ社） Boogie Men (Gamco/Sega)	6.20
❺	—	対決・ロシアンダイナマイト（トーワジャパン） Russian Dynamite (Towa Japan)	6.00

Overseas Readers Column

JAMMA'93; CG Tech, Simulators, Many Videos

Even the efforts of Typhoon Vernon on the 2nd day were not enough to dampen the excitement caused by the AM Show in recession-struck Japan. However, as the show was once again held in late August, a busy time for operators, many of them could not attend. JAMMA intends to put the '94 Show back to September but is at present re-arranging the schedule so that it does not clash with the AMOA '94 schedule (September 22-24).

The AM Show, generally called the JAMMA Show, is sponsored and organized by JAMMA (an association mainly composed of manufacturers of coin-op games and rides) and JAPEA (an association mainly composed of constructors and operators of facilities for amusement parks) which rejoined as a sponsor this year. Additionally, JAMMA allowed 3 American manufacturers to exhibit at this year's show. As a result, 67 companies including 4 overseas companies exhibited their products covering 1,499 booth unit spaces (1 unit: 3 m x 3 m).

The 1st and 2nd days were reserved for trades people. 8,054 persons including 759 from abroad visited the show on August 26, and 9,344 including 176 from abroad visited on August 27. On the 3rd day the show was opened to the general public, but tradesters who could not enter on the 2nd day due to the typhoon were also admitted. As a result, 402 tradesters including 11 from abroad and 8,374 general visitors (totaling 8,776) were admitted. Although the breakdown of visitors from abroad was not given, it is likely that the majority were from Taiwan, Hong Kong and Korea.

Among the products exhibited at JAMMA'93, those with screen images using advanced computer graphics (CG), unveiled by Sega and Namco, attracted a lot of attention. As it had already unveiled its "Model 2", developed jointly with the aerospace division of GE, U.S.A. (The division was bought by Martin Marietta Corp., MD, this year), at the AOU Expo'93, it gave a glimpse of its new "Daytona" game at the current show. Namco showed demonstration screens developed by Evans & Southerland Computer Corp., U.S.A., which has entered into an agreement with Namco to jointly develop CG video games. Namco also exhibited screen images of Magic Edge's "Hornet-1". Both Sega and Namco have been very positive towards the introduction of CG technology, and Sega unveiled the first fighting game "Virtua Fighter" based on the CG board "Model 1" and "Star Wars" which is not yet completed. Namco unveiled "Ridge Racer", the first CG board driving game and the robot war game "Cyber Sled".

Development of simulators where the seats move according to the screen imagery is also proceeding full speed. Sega introduced "AS-1" with the built-in software "Michael Jackson in Scramble Training", while Nippon Selmo introduced its range of simulators, with the emphasis on interactive games. Additionally, Taito exhibited "Super D3 BOS". In the fighting game category, Atlus' "Blood Family", Capcom's "Super Street Fighter II", and SNK's "Fatal Fury Special" were highly rated. Other new videos were as follows:

Banpresto exhibited "Godzilla" based on the movie character. Data East displayed the fighting game "Night Slasher", and "Miracle Adventure" for NEO-GEO. Human exhibited the soccer game "Grand Striker".

Irem unveiled the puzzle game "Risky Challenge", the baseball game "Ninja Baseball Batman", and the fighting game "Superior Soldier". Jaleco introduced the first 32-bit system and WWF type "Super Strong Warriors".

Konami unveiled the robot war game "Polynet Warriors", basketball game "Slam Dunk", and fighting game "Violent Storm" while Namco introduced "Numan Athletics".

Sammy introduced "Survival Arts", "Street Brawl" and "Dyna Gear" as new software for the SSV System. Sega exhibited the gun game "Alien³ – The Gun" (2p). Sun Electronics unveiled "Shanghai III". Taito exhibited the drive game "Ground Effects", while Toaplan introduced the car race game "Dynamic Trial 7". Video System exhibited "Lethal Crash Race".

Many other games were also introduced including quiz games and games that do not easily fit into any category (such as a character diagnozing machine). Many arcade games were also exhibited. Most numerous were coin-op basketball shooters, including Tasko's "Basket Stadum", and those from Namco, Okamoto, Sega, Taito and Togo.

It was Hayao Nakayama (Sega's president) who was busiest on the 1st day of JAMMA Show '93. First of all, he presided over the "Summit Meeting" of executives of JAMMA, AAMA, AMOA and BACTA, and then welcomed a visit from Taiwanese Diet members, and finally conferred with mass media pressmen from Korea. At the summit meeting there were no topics of special importance, but it was agreed upon that violent scenes in video games, which threaten to become a problem in certain countries, will be investigated, if necessary. The AOU was permitted to participate in the summit meeting from this year.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Capcom's Stocks Listed On OSE Second Section

It was decided on September 13 that stocks of Capcom Co., Ltd., Osaka, will be listed on the Second Section of the Osaka Stock Exchange from October 18. From October 16, 1990, Capcom has offered its stocks over-the-counter, and will list its stocks on the stock exchange for the first time. With the listing, 1.5 million stocks will be sold by the major stockholder Tsujimoto Family and Capcom's officers.

Game Star Est'd

According to an interview held by *Game Machine* with Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, it has been confirmed that Capcom will construct an electro-mechanical arcade games factory in Chicago, U.S.A. While not denying the possibility of manufacturing pinballs, it is a possibility several years away. Capcom has invested 60% of capital in the already established subsidiary Game Star, followed by 30% from Romstar and 10% by Capcom USA. Management of Game Star will be mainly undertaken by Romstar and its president Takahiko Yasuki, but the company may not set about manufacture for some time, said Tsujimoto.

Taito, Epic Int'l Open "Cannon Ball City" Park

Taito Corp., Tokyo, together with the event promoter Epic International, opened the mini-theme park "Cannon Ball City" on August 14 in Machida City, Tokyo. The site area is 20,000 m², including a parking lot. Taito invested ¥3,500 million, expecting to earn ¥4,500 million of yearly income.

Within the main building "GMC Stadium" (1,500 m²) in "Cannon Ball City", Taito installed its "Super D3 BOS" and other simulators, amusement rides and games. An admission fee is charged in addition to a playing fee. Epic's president Saito is very fond

of America, and has adopted American design. Various events are held within the main building.

キャッチ・ザ・ハート――
TAITO®

©TAITO CORP. 1992 Licenced by FOCA to FUJI TELEVISION.

GROUND EFFECTS™

静かに前後方を見つめながら、戦略を練りレースを組み立てる。

シグナルがグリーンに変わる瞬間、目の覚めるようなスタート。

●グランド エフェクト

●スーパー グランド エフェクト

あの、ウィリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンが君のシートを用意した。さあ、アクセル全開GO!

最大8人までの通信プレイを可能にした、待望の本格派レーシング・ゲーム登場。実在のF-1界ビッグ4チームとドライバー・コースだから迫力が違う! 今、迫真の映像、サウンドで興奮を呼ぶ。

うそ発見機ゲーム

えんま大王®

心の透き間にえんまが乱入!

●新開発高感度センサーが、プレイヤーの"ウソ"を逃がさない!! いい加減な回答をすると、えんま大王が迫力ある大音声で怒りだすゾ!
●恋人・家族・学校・会社に質問をジャンル分け。気になる彼・彼女の本音は……!?

超ド級の迫力!

©TOAPLAN Co., Ltd. 1993

勝てばヒーロー、
負ければ世間の笑い者。
どっちになるかは
パンチ次第。

一発!

殴りたい者よ!この顔が目印だ。

Captain zodiac
キャプテン ゾディアック™

"BRAM STOKER'S DRACULA" is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc. ©1993 Williams Electronics Games, Inc. All rights reserved.

生き残りを賭けて、吸血鬼ドラキュラと大死闘だ!!

BRAM STOKER'S
Dracula™
PINBALL

IDYA
INTERACTIVE DYNAMIC ACCELERATOR

「イディア」

乗ったら最後の空間かっとびマシーン、出現。

LDソフトの「ケーブスピーダー」、ビデオソフトの「ギャラクティックストーム」は、映像とマシーンが大迫力の動き!

ケーブスピーダー

モニター独立型、超ワイド画面のマシン誕生。

TEATRO50™
〈テアトロ50〉

大画面が魅力の50インチモニター。プロジェクターとコントロールパネルが分離した本格的タイプ。

チャレンジ精神をあおる大画面、そしてメカニカル・デザイン。

EGRET29™
〈イーグレット29〉

29インチモニターで迫力たっぷり。コントロールパネルも広くメンテナンスも全て前面でこなせる親切設計。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の日本国及び台湾を除く東南アジア地区総代理店です。©TAITO CORP. 1993.

株式会社タイトー®
本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL:(03)3222-4808